免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.301（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：82页

高清重制第十二弹。

TP4

关注E3，关注新主机，关注《电软》……

定价 7.80

GAME SOFTWARE

VOL.301

电子游戏软件

无双报道

第二次超级机器人大战OG2 / FIFA12
皇牌空战 突击地平线 / 女王之门
降鬼一族 / 仙境传说 / 极度混乱

新增版块：奖杯控！
宇多田的"奖杯神作"推荐！

时下热门攻略集合

《赛尔达传说 时之笛》N64版抢先参考攻略
《死或生 次元》挑战极限完美攻略
《尘埃3》极限越野攻略
《潘多拉之塔》炼金术合成攻略
《黑色洛城》洛杉矶刑侦攻略

海拉尔世界的绿衣剑士
《赛尔达传说》25周年纪念

汤米漫画专栏：父亲节特别企划

2011年6月下
VOL.301
ISSN 1006-5032





纪念海拉尔世界的绿衣剑客 《赛尔达传说》系列25周年

任天堂可谓是游戏界的“百年老店”，旗下出品的游戏精品系列极多，也成就了很多知名的游戏角色。我们无需在这里罗列什么“马里奥”、“星之卡比”、“萨姆斯”之类的名字，一是因为人数太多，二则是玩家都知道。任天堂的这些游戏明星不但知名度高，而且“寿命长”，大家想想就知道，所有任天堂的这些明星绝大多数都还在不断推出新作，而且人气还是非常高。相比之下，其他很多厂商捧红的游戏明星则完全不能与之相提并论。我们这里也不用卖关子了，本次开篇的主题就是《赛尔达传说》系列中的主角——林克。今年，他25岁了。距今25年前的1986年2月，任天堂推出了FC的扩充周边FC磁盘机，并同步推出由当家创作者宫本茂一手打造的初代《赛尔达传说》，从此开启了《赛尔达传说》系列25年的辉煌历史与累计销售5900万套以上的辉煌成就。《赛尔达传说》的伟大在于多个方面，它创造了游戏界的多个里程碑。首先，《赛尔达传说》系列是动作AVG游戏的鼻祖，尽管当时这个类型还没有正式定名，但后来有无数作品竞相仿效，引领了该系列的潮流。其次，1998年冬发售的《赛尔达传说 时之笛》首先引入了三维游戏Lock on（锁定）系统，完美解决了以往三维游戏的视角问题，Lock on系统在现在几乎任何一款三维游戏身上都能看到。因此，这可谓是三维游戏进步的一次大革命。再次，在《赛尔达传说》身上总有数不清的创意，它是一款游戏性极高的游戏，这是其他游戏所无法相比的。最后，《赛尔达传说》系列中有两款满分游戏。这两个满分的游戏就是《赛尔达传说 时之笛》和《赛尔达传说 风之韵》，而系列中其他的游戏也都获得相当高的评价。正式因为这个系列出现了大量精品，才使得其人气经久不衰。本次的专题将带大家回顾《赛尔达传说》系列这25年所留下的历史轨迹。

海拉尔世界的各个平行时空 《赛尔达传说》系列世界观

《赛尔达传说》系列是款富含解谜要素的动作冒险游戏，以名为海拉尔（Hyrule）的奇幻世界为舞台，叙述名为林克（Link）的勇者为了打败邪恶势力拯救王国危机所展开的冒险。

由于《赛尔达传说》系列基本上并没有经验值要素，而是着重于动作战斗与解谜冒险的部分，因此一直以来都是被归类为“动作冒险”类型，而不是许多玩家所认为的“角色扮演”类型。

虽然《赛尔达传说》系列至今已经推出十多款作品，不过各系列作之间并没有很明确的传承关系，而是将整个系列概括地纳入海拉尔世界不同时代的历史当中。各代的主要登场角色也不一定是相同的人物，而是生存在不同的时代，但名字、形象、性格相似或是有血缘传承关系的人物。

以下是《赛尔达传说》系列的概略世界观，而细节方面则会随着作品的不同而变动或扩增。

游戏舞台的海拉尔是个充满各式各样自然景观的奇幻世界，有着广大的平原、高耸的山脉、深邃的森林与湛蓝的湖泊，洋溢着浓厚的中古世纪奇幻风格。海拉尔自古就居住着尖耳的海利亚人（Hylian），还有人类（Humans）、佐拉族（Zoras）与盖尔德族（Gerudo）等类人种族。

海拉尔自古就流传着创世三女神所遗留的神器“三角神力（Tri Force）”，由代表“力量”、“智慧”与“勇气”三美德的3块小三角神力所构成。当集合3块小三角神力结合成1块完整的三角神力时，就可以实现触摸者所许的愿望，甚至可以改变整个世界。不过如果触摸者本身不具备均衡的三美德，则三角神力会再次破碎成3块小三角神力，只留下最符合触摸者特质的小三原力潜藏在触摸者手背上，其他2块三角神力则是会自行潜藏到最符合各自特质的人手背上。

《赛尔达传说》系列的故事主轴就围绕着具备创世神力的三角神力展开，叙述少年（有时候是青年）勇者林克为了对抗大魔头加农（Ganon）所率领的邪恶势力，拯救赛尔达公主（Princess Zelda）与其所统治的海拉尔王国（Hyrule Kingdom），而踏上寻找三角神力的冒险。三人别代表了三原力的三美德，卡农拥有“力量”，赛尔达具备“智慧”，而林克则是充满“勇气”。



年回顾

《赛尔达传说》系列作品年表

《赛尔达传说》在25年间推出了无数的作品，这其中包括主要作品、复刻作品、衍生作品以及任天堂官方并不承认的CD-I作品。以下年表中所列出的为该系列的主要和复刻作品。

主要作品

游戏名称	版本	发售时间	主机	备注
海拉尔幻想 赛尔达传说	日版	1986.02.21	FC-D	初代塞尔达传说，日版后来也发售了卡带版。
	美版	1987.06	NES	
	欧版	1987		
塞尔达传说2 林克大冒险	日版	1987.01.14	FC-D	时隔一年的新作，游戏进行方式有了一定改变。
	美版	1988.12	NES	
	欧版	1988		
赛尔达传说 众神的三角力量	日版	1991.11.21	SFC	回归初代平面视角，动作、装备都有所完善。
	美版	1992.04	SNES	
	欧版	1992.09.24		
赛尔达传说 梦见岛	日版	1993.06.06	GB	一款外传作品，但素质不低，后来又推出彩色版。
	美版	1993.08		
	欧版	1993.11.18		
赛尔达传说 时之笛	日版	1998.11.21	N64	赛尔达系列的第一个满分游戏，3DS上再度复刻。
	美版	1998.11.23		
	欧版	1998.12.11		
赛尔达传说 穆斯拉的面具	日版	2000.04.27	N64	又一款外传式的作品，略逊于时之笛。
	美版	2000.10.26		
	欧版	2000.11.17		
赛尔达传说 神秘果实 地之章	日版	2001.02.27	GBC	一款游戏分为两个版本，标准的任天堂作风。
	美版	2001.05.14		
	欧版	2001.10.04		
赛尔达传说 神秘果实 时之章	日版	2001.02.27	GBC	但两作之间的差别较大，所以还算非常有诚意。
	美版	2001.05.14		
	欧版	2001.10.04		
赛尔达传说 四支剑	日版	2002.12.02	GBA	附带在复刻版里的小游戏，乐趣在于多人联机。
	美版	2003.03.14		
	欧版	2003.03.28		
赛尔达传说 风之韵	日版	2002.12.13	NGC	首个NGC作品，却依然采用Q版林克造型。
	美版	2003.03.24		
	欧版	2003.05.03		
赛尔达传说 四支剑加强版	日版	2004.03.18	NGC	将掌机版四支剑强化之后搬上了家用机。
	美版	2004.06.07		
	欧版	2005.01.07		
赛尔达传说 不可思议的帽子	日版	2004.11.04	GBA	GBA上的最后一款作品，林克缩小后在微小世界的冒险。
	美版	2004.11.12		
	欧版	2005.01.10		
赛尔达传说 黎明公主	日版	2006.12.02	WII	转战Wii平台的作品。
	美版	2006.11.19		
赛尔达传说 黎明公主	日版	2006.12.11	NGC	GC版姗姗来迟。
赛尔达传说 幻影沙漏	日版	2007.6.22	NDS	NDS首作，全新触控操作。
	美版	2007.10.1		
赛尔达传说 大地汽笛	日版	2009.12.23	NDS	驾驶蒸汽火车的全新尝试。



复刻作品

游戏名称	版本	发售时间	主机	备注
海拉尔幻想 赛尔达传说	日版	1994.02.19	FC	初代的日版卡带版。
赛尔达传说 梦见岛 DX	日版	1998.12.12	GBC	梦见岛DX在GBC上的复刻版。
	美版	1998.12.31		
	欧版	1999.02.11		
赛尔达传说 众神的三角力量	日版	2003.03.14	GBA	GBA上的SFC复刻版，和四支剑在同一张卡上。
	美版	2002.12.02		
	欧版	2003.03.28		
赛尔达传说 时之笛	日版	2002.12.13	NGC	GC版风之韵特典的赠品，包含时之笛和时之笛里。



《赛尔达传说》全系列经典作品回顾



《赛尔达传说》

（FC磁盘系统：1986年2月）

1986年2月，任天堂为了扩大FC版图、以更低廉的价格提供游戏，推出了以磁盘来储存游戏的FC磁盘系统，并同步推出了7款游戏，而其中声势最浩大的主打游戏就是《赛尔达传说》。

因为FC磁盘系统并没有在欧美推出，因此任天堂后续也在1987年8月/11月于北美/欧洲推出NES卡带版的《赛尔达传说》，成为NES上首款支持电池记忆功能的卡带。在FC磁盘系统全面撤退停产后，任天堂也在1994年2月于日本推出FC卡带版，不过那已经是8年后的事了。

包含FC磁盘版与NES卡带版在内，《赛尔达传说》全球累计销售达651万套。

由于游戏的背景设定在海拉尔世界，因此《赛尔达传说》一开始的全名其实是《海拉尔幻想 赛尔达传说（The Hyrule Fantasy:Legend of Zelda）》，不过之后就统一称为《赛尔达传说》。

游戏故事叙述在海拉尔地方的某个小王国，旅行中的少年林克拯救了被怪物袭击的老婆婆，这位老婆婆原来是王国公主的奶妈茵帕（Impa）。她说大魔王加农的大军攻陷了小王国，抢走自古流传的力量三角神力，不过赛尔达公主被捉走前把智慧三角神力分成8块，隐藏在王国各地。听闻此事的林克，于是下定决心开始收集8块智慧三角神力碎片、打倒加农救出公主的冒险。

初次登场的林克，是以身穿绿色短衣、头戴绿色三角帽的稚气少年形象登场，虽然有着一对尖耳朵，不过并不是一般奇幻作品中常见的精灵，因为居住在海拉尔的海利亚人都是这副模样。虽然林克年纪稚幼身躯娇小，不过勇气则是超乎寻常的强大，勇敢挑起拯救公主与王国的重担。

赛尔达公主则是跟《超级马里奥兄弟》的碧奇公主差不多，都是专门被救的典型公主角色，不过象征智慧的她靠着巧妙的手段让加农征服海拉尔的计划无法得逞，并留下打倒加农的伏笔，这也替她奠定了后续系列作中睿智沉稳的形象，当然也并不是每款系列作都是这个形象。

担任第一反派的加农，在初代作中是个没什么特色的大魔头，为了征服海拉尔而倒行逆施，生得一副丑陋的野猪模样，坐镇在最后的迷宫中等待林克。在后续系列作中，则是替他增添了较为人性化的设定，让他以砂漠民族盖尔德之王加农道夫（Ganondorf）的身分登场，而原本野猪模样的大魔头加农则是他获得力量三角神力后所变身而成的怪物。

一手催生《超级马里奥兄弟》系列与《赛尔达传说》系列的任天堂当家游戏创作者宫本茂，在接受访问时，曾透露《赛尔达传说》的灵感来自他童年在京都的山林里探索冒险的经历，因此在这款奠定系列作品基础的初代中，就可以充分感受到宫本茂想要表达的探索冒险童心。

游戏中玩家不只是依靠手中的盾剑打倒敌人，还必须四处探索，找出隐藏在树丛、洞窟、岩石或迷宫之中的线索或是道具，并进一步利用这些线索或是道具拓展冒险领域，像是用炸弹炸开岩壁、用蜡烛烧掉树丛、用梯子横越沟渠、驾木筏渡过河川、用力量手镯推开岩石等等。

游戏一开始，林克是处于手无寸铁的状态，不过只要进入一旁的洞窟，就可以从老者手上获得长剑，通过这样的设计让玩家了解游戏的探索冒险要素。取得的生命容器达到一定数量，就可以获得白色长剑以及魔法长剑等更强力的武器。此外还可以获得系列作品中经典的装备道具，包括能麻痹敌人带回道具的回旋镖、射出箭矢攻击敌人的弓、放置不久后会爆炸的炸弹、可照亮暗室烧掉树丛的蜡烛，以及可吹出旋律产生神奇效果的笛子等。

游戏采用早期常见的单画面场景，每个战斗场景都是单一画面大小，走到边缘则是会切换到下一个场景，敌人也不会追过来，另一款同期作品《谜之村雨城》也是采用这个设计。整个世界是由16×8共128个画面所组成，8块智慧三角神力碎片就隐藏在等级18的8个地下迷宫中，许多迷宫必须要满足特定条件或是获得特定道具才有办法进入，因此玩家得循序渐进攻略。

因为是25年前的作品，因此林克所能施展的攻击手段并不多。主武器的剑只能突刺，顶多只有血量全满时可以放出剑光，系列作中经典的回旋斩要到5年后在SFC推出的《赛尔达传说 众神的三角力量》才首次登场。不过装备道具的种类算是相当丰富，包括回旋镖、弓、炸弹、蜡烛、法杖等，虽然只是辅助性质，但仍增添了不少趣味。

登场怪物的种类相当丰富，地上世界与地下迷宫各有各的怪物，8个迷宫还有各自的头目级怪物，每种怪物的行动与攻击模式都不相同，像是冲撞、吐石、掷枪、施法、吐火等，其中也有部分必须使用神圣的银箭才能打倒。游戏中也隐藏了某种打倒敌人的趣味"秘技"，当遇上迷宫中颇为难缠的大耳怪（Pols Voice）时，其实不用大费周章用剑砍，只要拿起2号手柄，对着上面的麦克风大喊一声，惧怕噪音的大耳怪就会被声音"吵死"，算是另类的语音控制玩法。游玩Wii虚拟平台版的《赛尔达传说》时，可以使用传统手柄的右模拟摇杆来模拟声音输入。

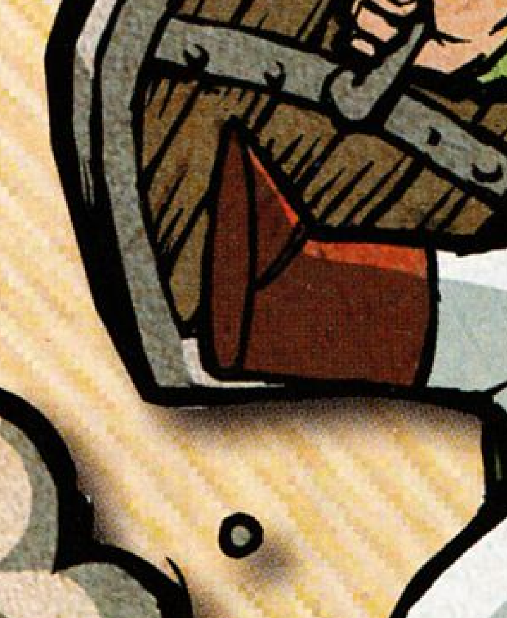
以今日的眼光来看，《赛尔达传说》的画面

















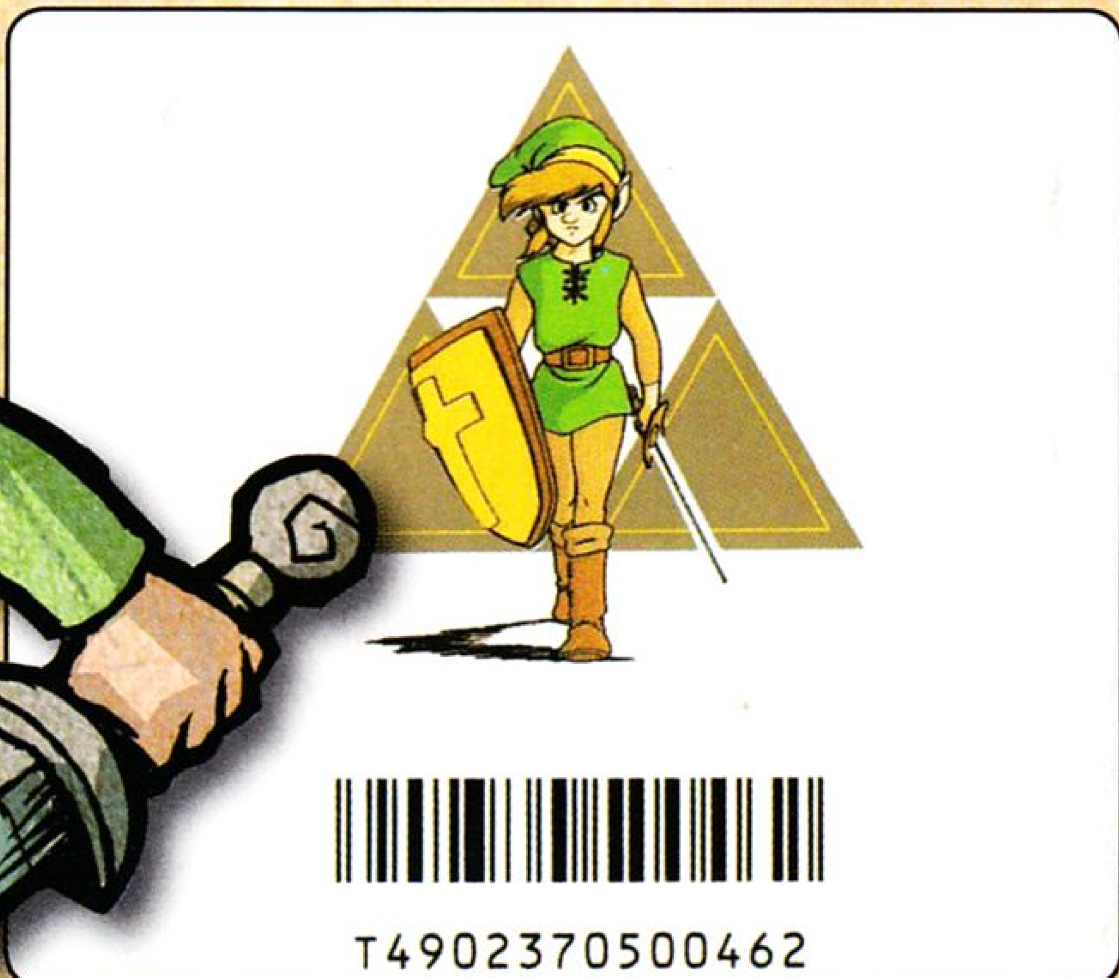
可以说是非常地简陋，有时候真的很难把画面上出现的怪物图像跟说明书上印的怪物插画联想在一起，不过玩家当年游玩时一点也不觉得画面有多差，毕竟那时的游戏都差不多是这样，充满冒险趣味的丰富内容则是让当时的众多玩家深深着迷，靠着一次又一次的尝试在推动游戏的进展。

一般游戏通常全破1轮就可以体验到所有内容，第2轮顶多只是提高完成度或是增加难度，不过《赛尔达传说》却是与众不同，全破1轮之后紧接着登场的第2轮，整个关卡与敌人的配置都与第1轮截然不同，战斗与解谜的难度大大提高，一般被称为《里 赛尔达传说》。

与《超级马里奥兄弟》相同，《赛尔达传说》的配乐也是由近藤浩志作曲，主题旋律也成为玩家耳熟能详的经典名曲，在欧美玩家间的人气更是无与伦比，也是每次任天堂游戏音乐会的例行曲目。







《赛尔达传说2 林克大冒险》

（FC磁盘系统：1987年1月）

在《赛尔达传说》一炮而红之后，任天堂在1987年1月推出了《赛尔达传说》系列的续作品FC磁盘版《赛尔达传说2：林克大冒险（The Legend of Zelda II:The Adventure of Link）》，玩家通常会省略《赛尔达传说2》的前标题，直接称为《林克大冒险》。由于是由另一独立团队担任制作，因此才有办法在相隔不到1年的时间就推出续作。后续任天堂也在1988年9月/12月于欧洲/北美推出NES卡带版。

包含FC磁盘版与NES卡带版在内，《林克大冒险》的全球累计销售达到438万套。

《林克大冒险》的剧情接续《赛尔达传说》之后，故事叙述林克成功打倒了大魔头加农，不过海拉尔仍受到加农残留的邪恶气息侵蚀而逐渐荒废。数年后，已成长为16岁青年的林克，手臂上突然浮现了三角神力的徽章。林克从赛尔达公主的奶妈茵帕口中得知该徽章与古代海拉尔王室所发生的悲剧有关。为了让古代被魔法封印而长眠不起的初代赛尔达公主苏醒，并继承失落的勇气三原力，林克于是再次展开冒险，面对为了让加农复活而企图将他当成活祭品的众多怪物。

有别于《赛尔达传说》整合在一起的平面地图战斗画面，《林克大冒险》采用平面地图画面搭配横向战斗画面。游戏中玩家将操作林克在平面地图画面上移动，当碰到在地图上移动的敌人标志或是进入地图上的特定地点时，就会切换到横向战斗画面，展开高动作性的战斗。由于必须同时操作移动、跳跃与上下段攻击/防御，因此难度相当高。这也是系列作品中唯一一款采用横向滚动条玩法的作品，后续的2D系列作品则都回归到初代奠定的平面玩法。

游戏中林克在海拉尔大地上展开新一段冒险旅程，寻找并进入海拉尔各地的6座神殿，将圣石水晶摆设到神殿最深处的雕像上，解开封闭大神殿的结界，取得封印的勇气三角神力。

在《赛尔达传说》中，林克只能上下左右移动而不能跳跃。不过在《林克大冒险》中，因为采用横向玩法，因此新增了蹲下、跳跃与上下段攻击/防御等新的操作，还必须面对如同《超级马里奥兄弟》般会摔死的陷阱，挑战性十足。随着游戏的进行，林克还能学会向下突刺与向上突刺2种剑术，以及8种不同效果的魔法，不过战斗中并没有任何手动按钮使用的装备道具。

《林克大冒险》中也采用了《赛尔达传说》所没有的经验值系统，当打倒敌人或是取得战斗画面中的经验值宝袋时，就会累积经验值，当经验值达到升级门坎时，就可以从攻击力、魔力与体力3种能力中选择1种来升级，最高可升到8级。不过在存盘时系统会以3种能力中最低的1种为基准齐头平等，例如3种能力各为2级/3级/4级时，存档后会通通变成2级。

本代的魔法对于游戏的攻略有着相当重要的影响，像是学会跳跃魔法后才有办法越过较大的高低差障碍，学会妖精魔法后才能变成小妖精直接飞过层层险阻。之外还包括强化防御力的盾牌、恢复体力的力量、发射火球的火焰、反弹魔法或武器的反射能力、将画面中弱小敌人都变成史莱姆的魔咒以及给予画面中所有敌人强大伤害的闪电等。

6座神殿中都有把守最后关卡的守护者头目级怪物，后面几座迷宫中还会有之前登场过的守护者以中头目身分再次登场。在击败大神殿的守护者之后，林克还必须面对自我的最终挑战。

因为《林克大冒险》是由不同于《赛尔达传说》的团队制作，因此配乐并不是玩家熟悉的近藤浩志作曲，而是由另一位任天堂作曲家中冢章人作曲，曲风独树一格，后续也没有被沿用。

《赛尔达传说 众神的三角力量》

（SFC：1991年11月）

1991年11月，任天堂在FC后继机种SFC欢庆1周年之际，在这款主机上推出了首款《赛尔达传说》系列作品《赛尔达传说 众神的三角力量（The Legend of Zelda: Triforce of the Gods）》，回归初代《赛尔达传说》的平面玩法，以极高的完成度替2D《赛尔达传说》系列树立新的标竿。后于1992年4月/12月在北美/欧洲推出，全球累计销售461万套。

《赛尔达传说 众神的三角力量》的时代设定在初代《赛尔达传说》遥远的过去，因此美版和欧版的英文名称采用了语带双关的"A Link to the Past"。游戏主角事实上并没有内定的名称，不过造型长相都跟《赛尔达传说》中的林克相似，因此后来不论是玩家或是任天堂官方都把他唤作林克。

游戏故事叙述从遥远的古代，就传说海拉尔地方有着具备全知全能神力的黄金。某天，通往传说黄金所在的圣地入口被人发现，许多人都争着要先一步抵达圣地。不过，这些人一个也没有回来，反而是从入口涌出了邪恶的力量。国王于是命令7名贤者将圣地的入口封印起来。

不过，就在封印看似成为永恒之际，出现了一名神秘祭司阿古尼姆（Agahnim）。阿古尼姆为了解开封印，而暗杀了国王并以魔力操纵士兵，7名贤者的子孙已有6名惨遭他的毒手，而他的魔掌即将伸向仅存的第7名贤者子孙赛尔达公主。就在某个暴风雨的夜晚，林克因为听到了神秘的求救声而从梦中苏醒，并看到叔叔在听到神秘求救声后就整装外出。但是在暴风雨之夜外出的叔叔却一直都没有回来。林克于是追寻叔叔的脚步外出查探，并朝向神秘求救声的方向而去……

这款游戏继承了初代《赛尔达传说》的系统并加以进化，回归初始的平面玩法，让玩家操作林克，在遥远过去的海拉尔世界展开另一段围绕着三角神力之谜的冒险。游戏的画面与音效在SFC的机能支撑下，有着大幅的进步，场景变得更为丰富生动，配乐即使以今日的标准来评断，也算得上是相当悠扬动听。主角林克的动作招式比初代《赛尔达传说》更为丰富，标准的360度回旋斩也是在本代中首次登场。包括弓箭、炸弹等装备道具的种类也更为丰富，新增包括蛙鞋、飞马靴、钩索枪、魔法粉、铲子、捕虫网、保存瓶、隐形斗篷等变化更为多端的装备。

而本代最大特色之一，就是并存的光与暗两个平行世界。光之世界就是大家熟悉的海拉尔，暗之世界则是受大魔头加农欲望影响而沦落的圣地。加农原本只是个生活在古代的盗贼，不过偶然迷路闯入圣地并获得力量三角神力。在他的欲望影响下，圣地变成了黑暗世界，他还计划侵蚀光之世界，结果被当时的七贤者封印在暗之世界中。因为不知道要如何才能回到光之世界，因此加农将自己的分身阿古尼姆送往光之世界，企图解除封印将光与暗两个世界连结在一起。

在暗之世界中，不但有许多凶暴的怪物，还有许多为了追寻三角神力而来的人，这些在这个世界中都会化身为照映自己内心另一面的模样，因此虽然整个世界的格局与海拉尔大致相同，不过骨子里却是截然不同的两个平行世界，而且还会相互影响。因此林克必须使用神秘的魔法镜来穿梭于两个世界之间，交互解开两个世界的机关谜题，打败加农让世界恢复原状。

游戏共收录了12只头目级怪物与数十种一般怪物，包含光与暗之世界在内的内容份量相当庞大，极高的完成度也让《赛尔达传说 众神的三角力量》成为历久不衰的SFC招牌经典。

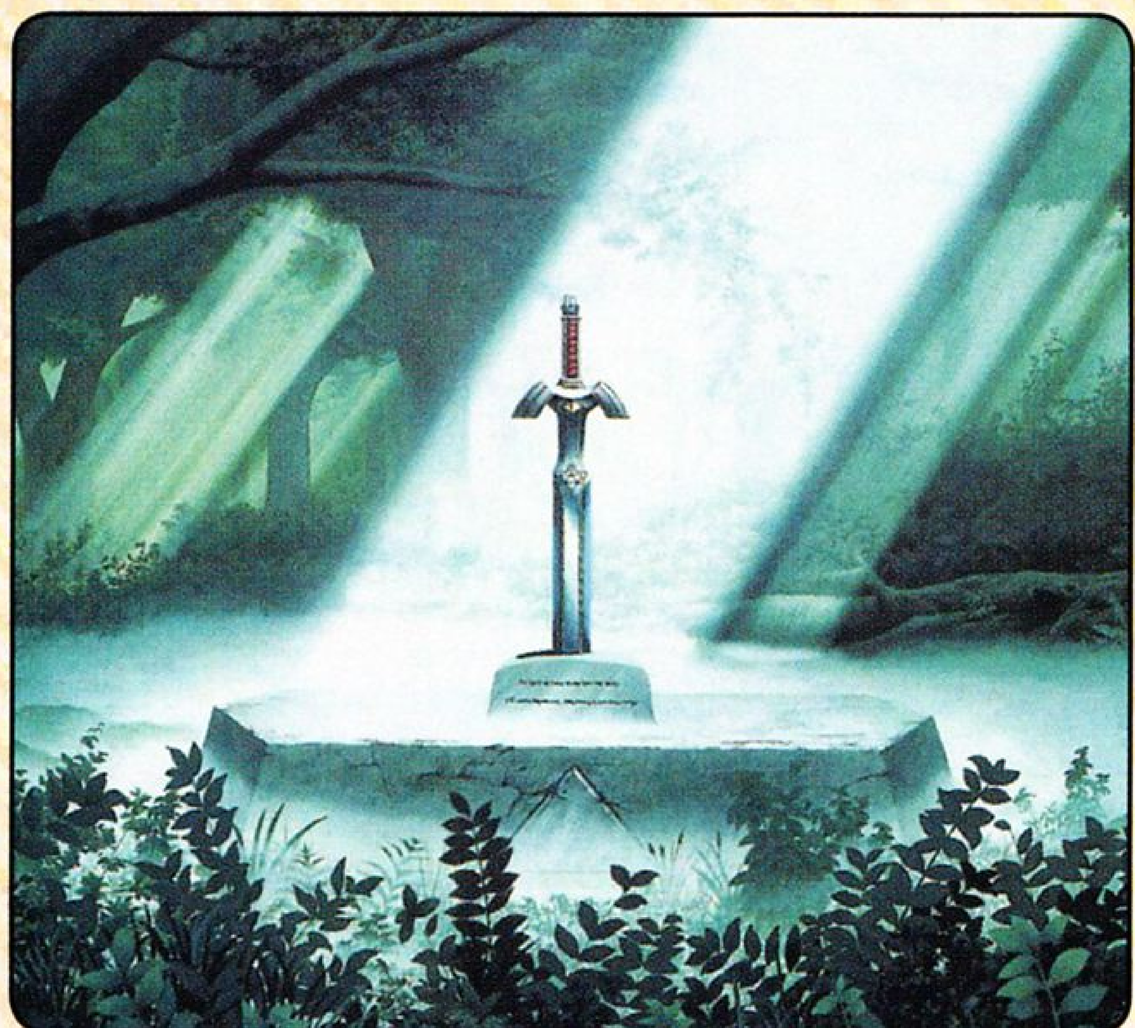


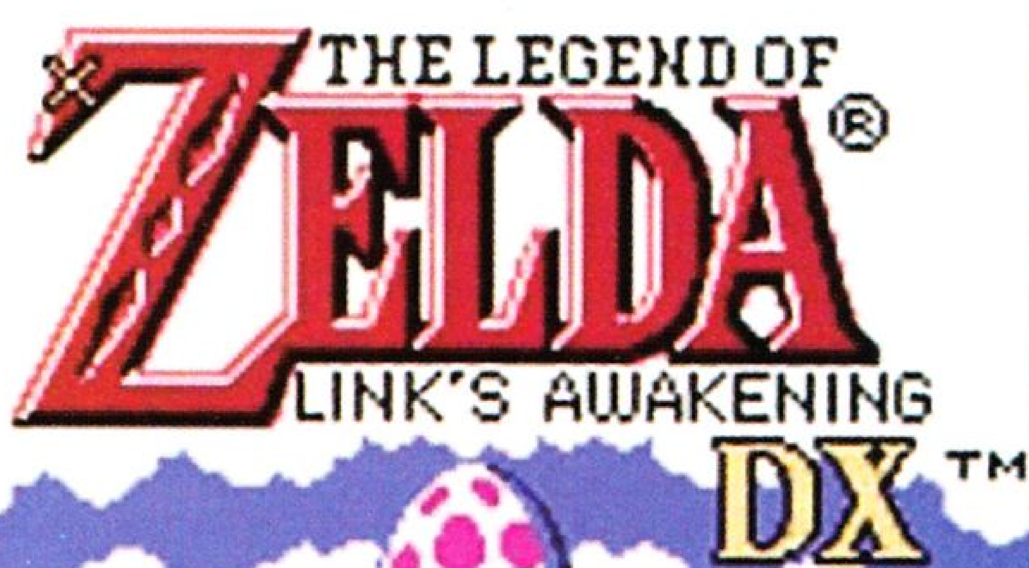














《赛尔达传说 梦见岛》

（GB：1993年6月/GBC：1998年12月）

1993年6月，任天堂在掌机GB上推出了《赛尔达传说》系列首款作品《赛尔达传说 梦见岛（The Legend of Zelda:Link's Awakening）》，本作是《赛尔达传说 众神的三角力量》的外传，叙述成功打倒加农后的林克，遭遇船难漂流到南方岛屿的冒险经历。

游戏故事叙述的是成功打倒加农拯救海拉尔后的林克，为了锻炼剑术而外出旅行，就在他返回海拉尔的航海途中，船只遭受巨大暴风雨侵袭，林克也被雷击中而失去意识。醒来后的林克发现他漂流到南方岛屿柯弗林特岛（Koholint），被长得跟赛尔达非常相像的少女玛琳（Marin）所救。为了顺利脱离岛屿回到海拉尔，林克于是在这个陌生的南方岛屿展开前所未有的冒险。而随着游戏的进行，玩家将会逐渐揭开标题《梦见岛》的真正含意。

《赛尔达传说 梦见岛》是首款不以海拉尔、赛尔达与加农等熟悉场景与角色为题材的《赛尔达传说》系列外传作品，同样继承初代《赛尔达传说》的系统加以强化，加入许多《赛尔达传说 众神的三角力量》所收录的内容。由于是款比较轻松的外传，因此游戏中收录许多来自其他任天堂作品的客串演出角色，像是《马里奥》、《星之卡比》、《模拟城市》甚至是任天堂员工。

一开始的《赛尔达传说 梦见岛》是针对黑白液晶屏幕的GB开发的，因此画面是黑白的，后续任天堂在1998年10月推出彩色液晶屏幕的GBC，并于同年12月推出完整支持彩色画面的加强版《赛尔达传说 梦见岛DX》，除了图像全面彩色化之外，并调整强化部分内容。GB版全球累计销售383万套，GBC版全球累计销售222万套，总计达605万套。

《赛尔达传说：时之笛》

（N64：1998年11月）

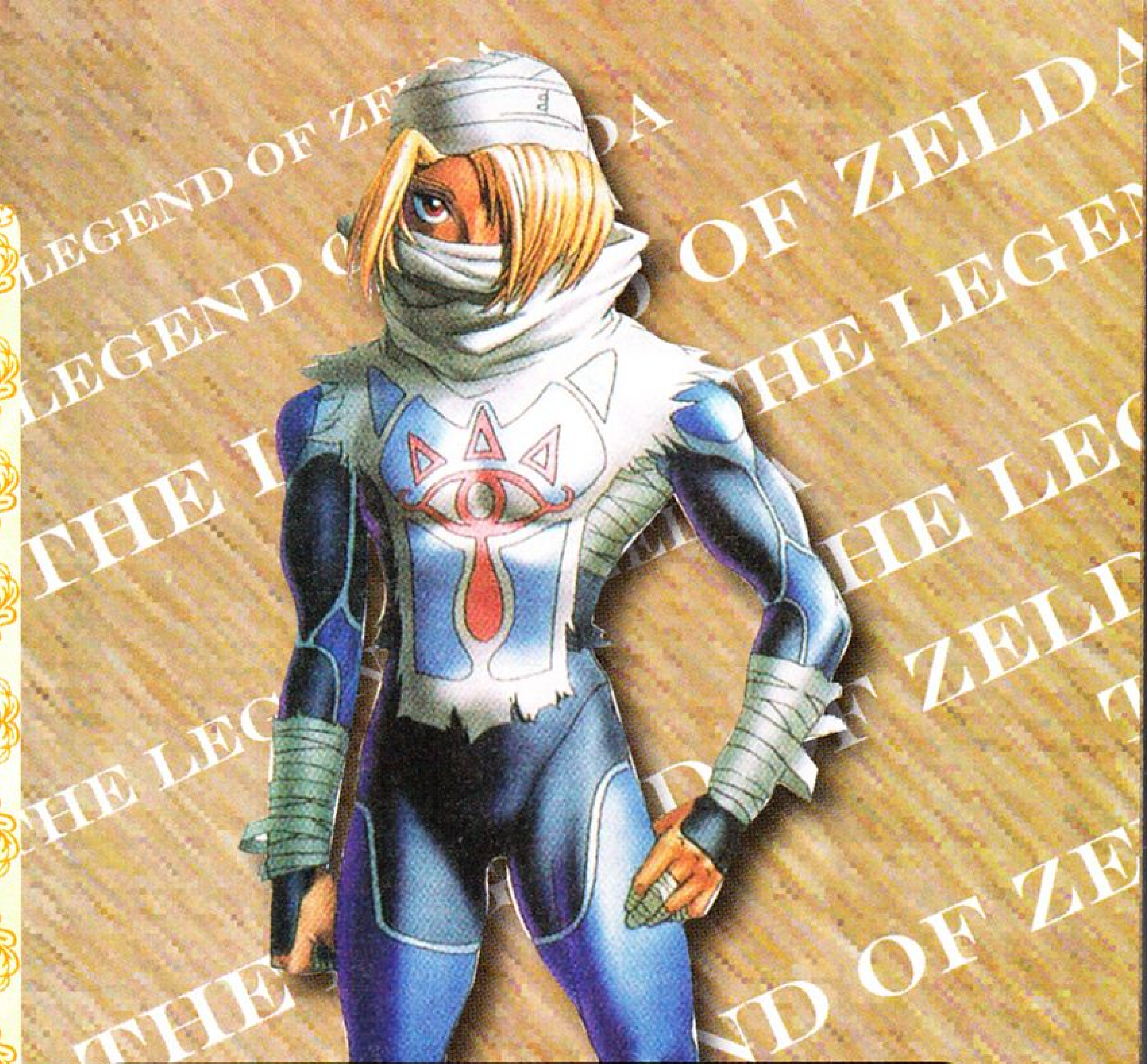
1998年11月，任天堂在新一代3D家用主机N64上推出了《赛尔达传说》系列首款N64新作《赛尔达传说 时之笛（The Legend of Zelda:Ocarina of Time）》。已经成为2D领域经典的《赛尔达传说》系列，如今正式迈入3D领域，并再次树立了新的经典。

继高完成度的《赛尔达传说 众神的三角力量》之后，隔了7年的时间才终于推出的系列本篇新作《赛尔达传说 时之笛》。如同《超级马里奥64》重新定义了《超级马里奥》系列一般，《赛尔达传说 时之笛》也让《赛尔达传说》系列脱胎换骨全面3D化，并搭配各种巧妙的设计来减轻3D化对玩家所造成的负担，加上完整的世界观与丰富的内容，使得《赛尔达传说 时之笛》获得全球媒体与玩家的一致好评，并获得日本FAMITSU周刊有史以来首个40分满分评价。

这款游戏同样以大家熟悉的海拉尔为背景，叙述在海拉尔王国有着一片广大的绿色森林，这个森林被名为迪库（Deku）的大树所守护。森林深处居住着名为哥奇利族（Kokiri）的种族，族人都长得像小孩一般，身旁会跟着1只证明自己能独当一面的妖精伙伴。而其中唯一没有妖精伙伴的哥奇利族少年林克，则是一边被朋友嘲笑自己，一边过着无忧无虑的平静生活。

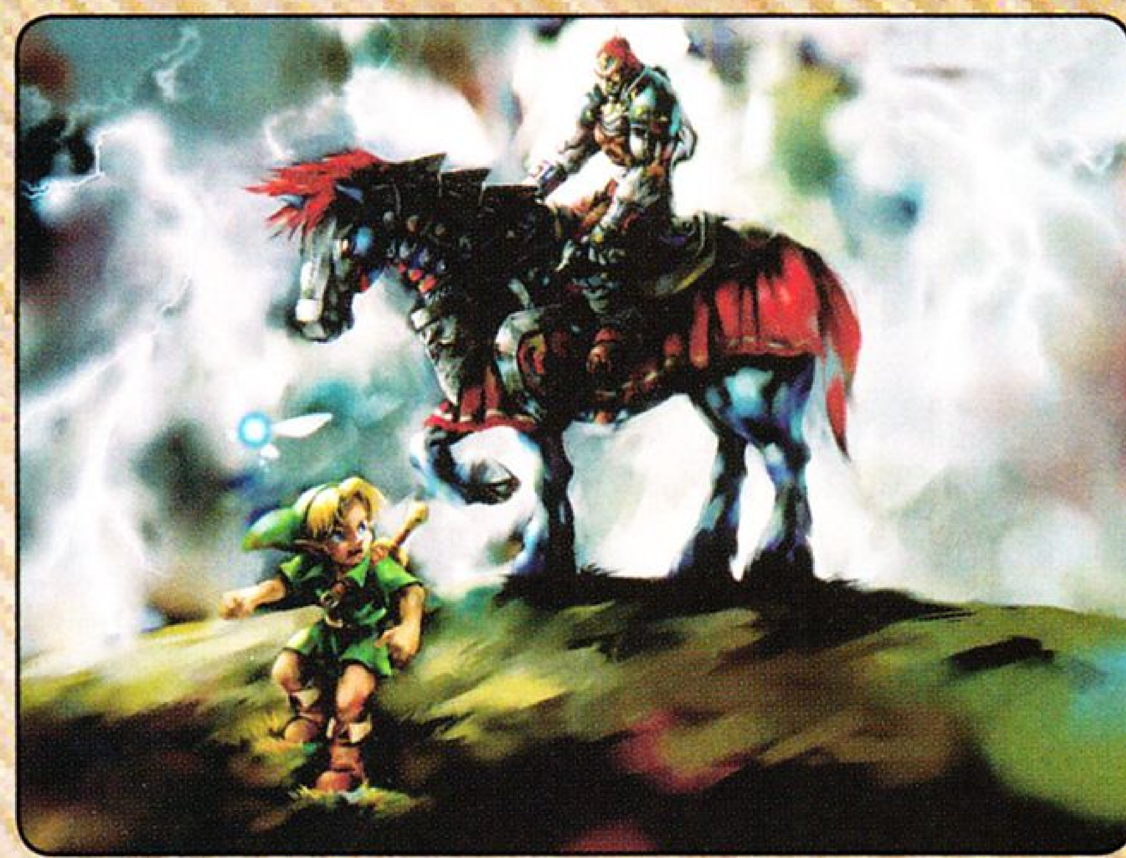
某天，林克做了一个恶梦，梦见自己在风雨交加的夜晚站在巨大的城门前，看到一名男子怀抱着一名少女（赛尔达公主）骑着快马从眼前奔驰而过，少女回头朝林克这边看，似乎想告诉林克什么事。随后有名黑色脸孔的大汉（加农道夫）骑着黑马现身，并以挑战性十足的眼神望着林克。随后林克就从梦中苏醒。这样的梦境不只是一次，而是连日来不断地反复出现。

直到某一天，林克原本的妖精伙伴纳比（Navi）回到他身边，并告诉他大迪库树遭受了怪物侵袭的消息，林克于是在纳比的引导下动身前往大迪库树，展开连他也没有预料到的壮大冒险。













《赛尔达传说 时之笛》的时代比前面几款作品更早，故事发生在整个赛尔达历史中相当早的时代，也解开了历代大魔头加农的出身背景之谜，算是《赛尔达传说》系列故事的根源。

游戏中林克将会以少年与青年两种不同的姿态，为了阻止野心勃勃的盖尔德族之王加农道夫夺取三角神力的阴谋，而在7年的时光之间穿梭，唤醒七贤者一同击败加农道夫并将之封印。

而以往作为花瓶的赛尔达公主，在本代中则是以时之贤者的身分登场，并假扮成帅气的西卡族（Shiekah）青年西克（Sheik）引导林克冒险，颠覆了以往柔弱的形象，人气也水涨船高。

以往只是个猪头的大魔头加农，在本代中正式确立了原本的身分与名字，原来他是以盗贼为生，而且他所在的民族是全族都是女性的沙漠民族盖尔德族，这个民族每隔百年才诞生一人的男性王者，加农道夫就是这个幸运儿。虽然加农道夫仍旧是个野心勃勃残酷无情的恶人，不过一代枭雄的形象比起以往"只是个猪头"的形象好太多了。

这款游戏的画面与系统全面转向3D，不论是视觉或是操控都有着大幅的变革。为了解决3D化后在视点与操作性上的问题，本作导入了"Z注视系统"与"特殊动作自动化"。前者是通过N64手柄背后的Z键来让林克专注锁定单一目标的系统，解决了3D操作不易锁定瞄准目标与控制视点的问题。后者则是会依照状况让林克配合A键输入做出不同的对应动作，降低了操作复杂性。

全面革新且体贴的系统，搭配精彩的剧情与动人的演出，使得《赛尔达传说 时之笛》成为《赛尔达传说》系列有史以来最成功的作品，全球累计销售达760万套，居系列作品历代之冠，也是最受赛尔达玩家喜爱的一代。原本任天堂打算配合N64磁盘驱动器系统"64DD"推出《赛尔达传说 时之笛》的扩充数据片，不过因为64DD计划以失败收场，因此最后并未正式推出。

一直以来都有许多玩家希望这款游戏能在新世代主机上重制。不过先前任天堂只搭配《赛尔达传说 风之韵》推出过非卖特典NGC移植版《赛尔达传说 时之笛GC》，除了本篇之外，还额外收录当年胎死腹中的64DD版扩充数据片《赛尔达传说 时之笛GC里》。一直到2010年E3展才随着N3DS的首次曝光同步发表了N3DS重制版《赛尔达传说 时之笛3D》，本作支持N3DS的3D立体显示与体感操作，更令人兴奋的是本作还收录了《赛尔达传说 时之笛 里》。



《赛尔达传说：姆斯拉的面具》

（N64：2000年4月）

2000年4月，任天堂继续在N64上推出了《赛尔达传说：时之笛》的续作《赛尔达传说：姆斯拉的面具（The Legend of Zelda:Majora's Mask）》，故事接续在《赛尔达传说 时之笛》回到过去的结局数个月后，叙述林克迷途闯入即将灭亡的塔尔米纳（Termina）世界所展开的冒险。

游戏以具备变身能力的面具为主轴，是款独立于本篇之外的外传。继承《赛尔达传说 时之笛》所奠定的3D系统，并配合面具来赋予林克不同的变身型态与能力。让玩家在3天后即将面临毁灭的世界中，反复进行时光逆转回到"最初之日"来解决塔尔米纳的各种谜团。

游戏以N64内存扩充包专用游戏的方式制作，画面表现较前代进一步强化。

《赛尔达传说 姆斯拉的面具》全球累计销售336万套。







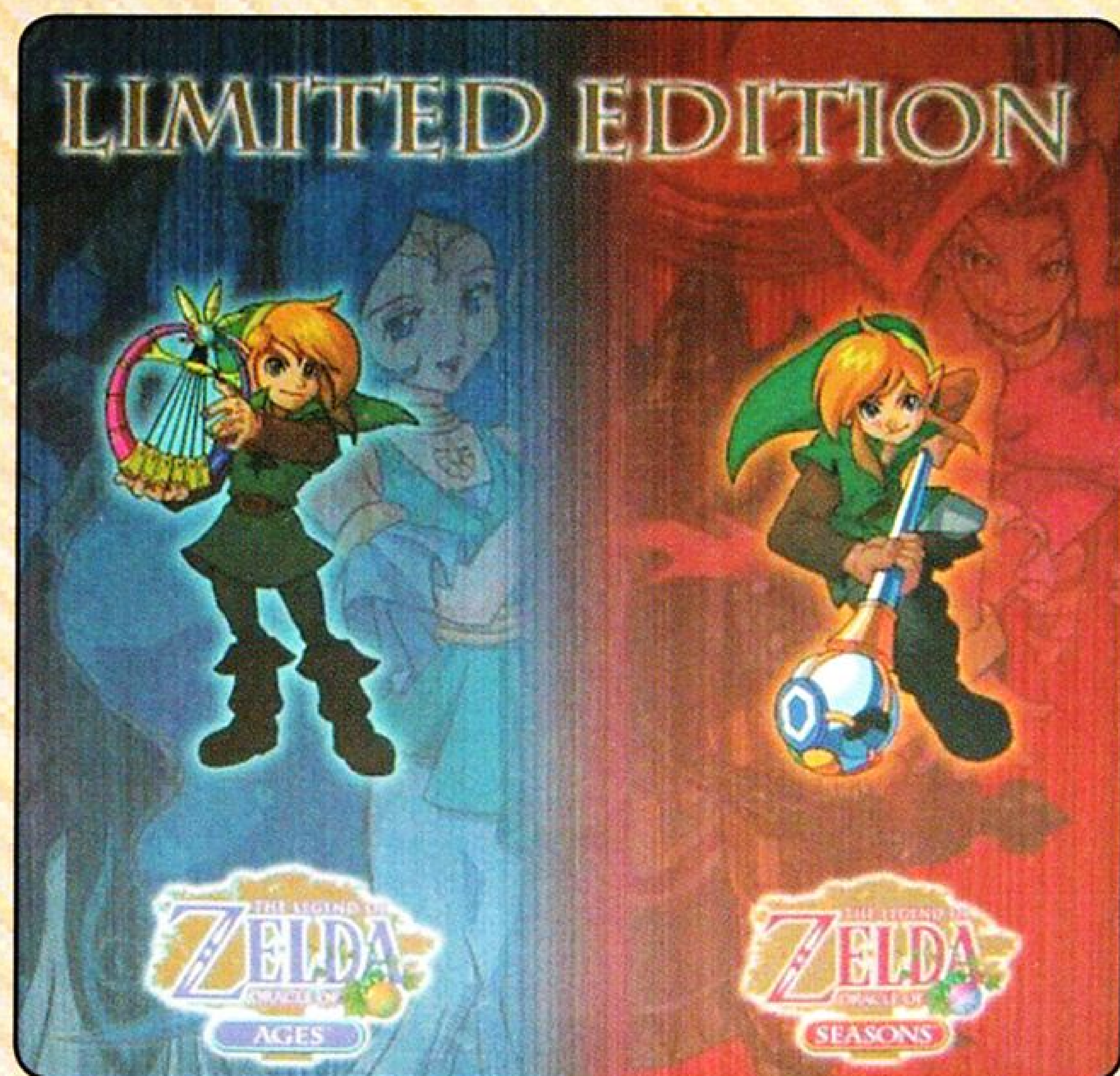
《赛尔达传说 神秘果实 地之章/时之章》

（GBC：2001年2月）

2001年2月，任天堂继加强版的《赛尔达传说 梦见岛DX》后，又再次于GBC上推出了《赛尔达传说》系列的GBC新作《赛尔达传说 神秘果实（The Legend of Zelda:Oracle of Seasons/Oracle of Ages）》，不过这次不是由任天堂制作，而是与CAPCOM共同制作，并分为《赛尔达传说 神秘果实 地之章》与《赛尔达传说 神秘果实 时之章》两个内容相互独立的版本。

在《地之章》中，林克是为了让大地的四季回复正常而战，场景会随着季节而变化。在《时之章》中，林克则是为了让时空回复正常而战，场景会随着过去与现在而变化。两版本的故事剧情与登场角色都不同，只有系统部分是共通的，因此并不像《口袋妖怪》两版本那样只有小部分不同。两版本间可以通过交换密码的方式进行连动，开启与一般游戏时不一样的内容。

《赛尔达传说 神秘果实》两版本全球累计销售396万套。



《赛尔达传说 风之韵》

（NGC：2002年12月）

2002年12月，任天堂在新一代NGC主机上推出了《赛尔达传说》系列首款NGC新作《赛尔达传说 风之韵（The Legend of Zelda:The Wind Waker）》，采用颠覆以往系列作品的Q版三头身卡通风格设定，以及以往所没有的航海题材，因此推出前就备受全球玩家关注，并再次夺得日本FAMITSU周刊满分评价，全球累计销售435万套。

由于在《赛尔达传说 时之笛》中首次登场的帅气青年林克人气直冲天际，加上任天堂当初在发表NGC时，曾公布过一段名为《赛尔达传说128》的技术展示影片，影片中青年林克与加农道夫展开刀剑激烈交锋，让许多玩家非常期待青年林克在迈入大容量光盘储存媒体的《赛尔达传说》系列NGC新作中有更帅气的演出。不过最后任天堂正式发表的NGC新作居然采用Q版三头身卡通风格设定，长身玉立的青年林克变成矮小可爱的猫眼林克，跌破了许多玩家的眼镜。

不过风格大幅转变的《赛尔达传说 风之韵》，也成功奠定了《赛尔达传说》系列的另一条风格路线。之后任天堂也沿用了这个Q版卡通风格设定，推出了不少衍生外传作品，特别是在比较低年龄层取向的GBA与NDS掌机上。这样的可爱风格也吸引了不少女性玩家的喜爱。

游戏首次以辽阔无边的大海原为冒险舞台，虽然乍看之下跟以往的海拉尔截然不同，但这片大海原事实上就是被海洋所淹没的海拉尔。原来本代的世界是《赛尔达传说 时之笛》故事结局的一个分支，也就是时之勇者林克打倒加农道夫后没有回到7年前的这个时间轴，海拉尔被众神沉入海底，经过百年的时光，海拉尔王国与时之勇者都已经成为随风飘逝的遥远传说。

本代的主角同样叫做林克，是个与祖母和妹妹居住在普罗岛的12岁少年，岛上的风俗是在男孩子成年时穿上代表勇者之衣的绿色衣服作为祝贺，而林克也在12岁生日那天穿上了绿色衣服。不过就在同一天，妹妹亚丽儿（Aryll）被怪鸟掳走。为了救回妹妹，林克于是在海盗头目缇朵拉（Tetra）的帮忙下，驾船前往魔兽岛，展开一场攸关世界命运的冒险。

这款游戏继承了《赛尔达传说 时之笛》奠定的3D系统，操作方式大致相同，主要的差别在于崭新的航海探索以及具备神奇力量的关键道具"风之指挥棒"。冒险舞台则是分布在大海原各处的岛屿，包含最后的加农城在内，共收录了7座迷宫，每个迷宫都有各自的中头目与大头目。

游戏中林克搭乘会说话的船"赤狮子之王（King of Red Lions）"展开航海冒险，这艘船其实是百年前传说中的海拉尔王国最后的国王，奉神之命寻找足以成为新一代勇者的人物。

这代的赛尔达公主则是以灭亡的传说王国后裔身分登场，也就是一开始像男孩般的海盗头目缇朵拉。她从亡母手中继承了代代相传的智慧三角神力碎片，在与海拉尔王持有的另一半智慧三角神力碎片结合后，觉醒成为赛尔达公主。她会在最后战斗中施展光之剑与林克共同对抗加农道夫。

另外，深信自己是妖精而老是穿着一身绿色紧身衣的中年怪大叔汀克尔（Tingle），也是在本代首度登场，他其貌不扬但喜感十足的造型，意外获得相当高的人气，后来甚至推出专属游戏。





《赛尔达传说 众神的三角力量与四支剑》

（GBA：2003年3月）

2003年3月，任天堂首度在新掌机GBA上推出了《赛尔达传说》系列新作《赛尔达传说 众神的三角力量与四支剑（The Legend of Zelda: Triforce of the Gods /Four Swords）》，内含移植自SFC的《众神的三角力量》与GBA原创的《四支剑》两种内容。

其中《四支剑》是针对多人联机游玩所制作，可2~4人联机合作，主要的目的是合作收集卢比，只要收集足够卢比就可以从大精灵处取得钥匙过关，每次闯关时关卡的配置会随机变化。收集最多卢比的玩家可获得勇者的徽章。过关取得的钥匙则是分为银、金、勇者3个等级。

《四人之剑》同样由CAPCOM担任制作，全球累计销售189万套。



《赛尔达传说 四支剑加强版》

（NGC：2004年3月）

2004年3月，任天堂在NGC上推出了继承GBA《赛尔达传说 四支剑》玩法的续作《赛尔达传说 四支剑加强版（The Legend of Zelda:Four Swords Adventures）》，本作继承了《赛尔达传说 风之韵》的美术风格，采用NGC与GBA的连动玩法，除了第1名玩家是以NGC控制器游玩之外，其他第2~4名玩家都是以各自的GBA连接NGC游玩，可从GBA屏幕上看到各自的画面。

游戏继承GBA版前作的玩法加以扩充，追加更多模式，也可以单人游玩。

由于多人游玩时需要多台GBA，因此销售量并不高，算是GBA连动玩法的实验性作品。



《赛尔达传说 不可思议的帽子》

（GBA：2004年11月）

2004年11月，任天堂再度与CAPCOM合作推出《赛尔达传说》系列掌机新作《赛尔达传说 不可思议的帽子（The Legend of Zelda:The Minish Cap）》，承袭《赛尔达传说 风之韵》的卡通风格，叙述少年林克为了寻找传说中的小精灵皮克尔（Picorl），解除赛尔达公主的诅咒，于是借助具有神奇魔力的帽子变成迷你的小人，在平时不容易注意到的小小世界中，与各种微小的种族打交道，交替在正常世界与微小世界中解谜与战斗，进行一场小小的大冒险。游戏最大的特色，就是使用看起来像只鸟而且会说话的魔法帽子艾赛罗（Ezlo）来改变自己的体型，穿梭在一般无法进入的微小世界，与小精灵皮克尔打交道，获得必要的情报来解开眼前的机关谜题。不过体型变小也代表危机变多，平常毫无威胁的小动物，都会变成可怕的巨兽。《赛尔达传说：不可思议的帽子》全球累计销售100万套。



《赛尔达传说 黎明公主》

（Wii：2006年11月/NGC：2006年12月）

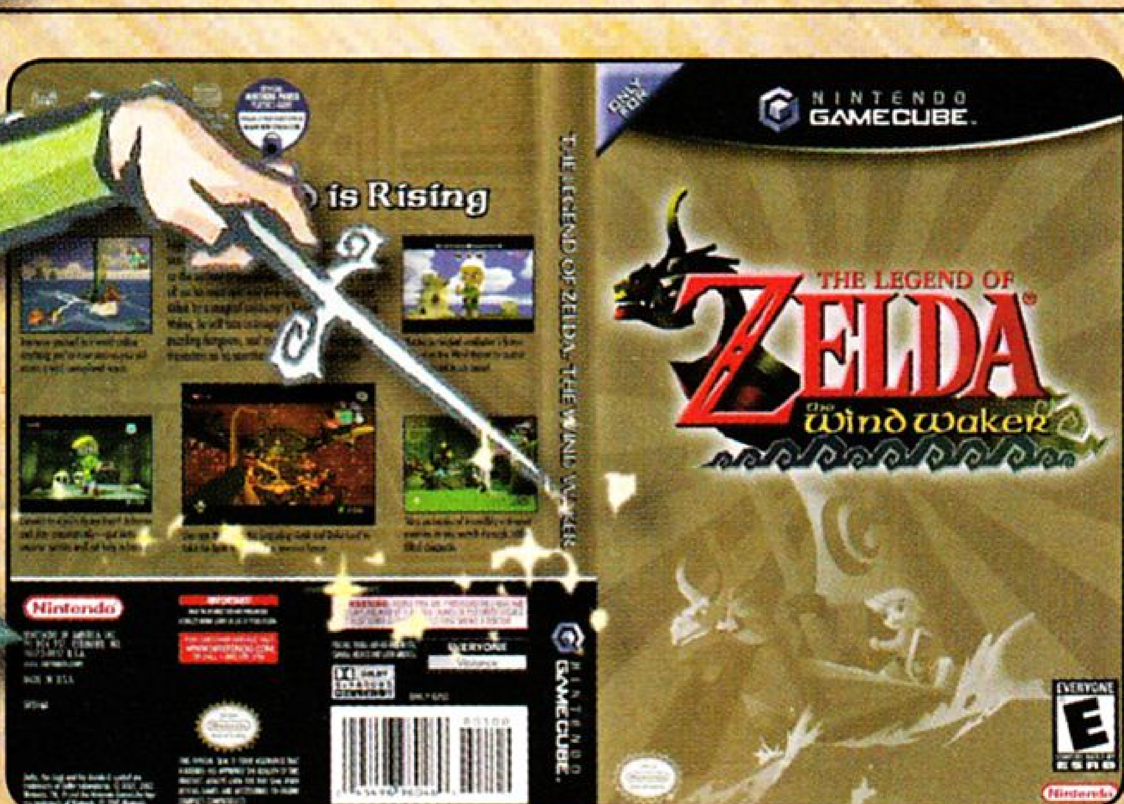
虽然《赛尔达传说 风之韵》没有满足喜爱等身比例林克的玩家，不过任天堂并没有忘记这些玩家的期盼，于是在2004年E3展发表会上，由宫本茂手持盾剑粉墨登场，亲自发表这款继承《赛尔达传说 时之笛》风格的NGC新作《赛尔达传说 黎明公主（The Legend of Zelda:Twilight Princess）》，现场立刻爆起如雷的欢呼声，足见《赛尔达传说》在欧美玩家心目中的地位。

不过《赛尔达传说 黎明公主》虽然在2004年5月就发表，但是正式推出却一直要等到2006年11月，整整隔了2年半。而且为了配合新一代主机Wii的推出，还中途改版成Wii的首发游戏，加入配合Wii遥控器的体感操作玩法，同时为了迁就大多数玩家使用右手的习惯，还把游戏画面整个左右颠倒过来，让左撇子的林克变成以右手持剑，或者该说是左手持剑的镜像。NGC版仍持续制作并未取消，只是比Wii版晚1、2周推出。

故事叙述在托亚尔村（Ordon Village）生活的青年牧童林克，因缘际会下踏入了神秘的暮光（Twilight）世界并化身为狼，并与神秘的魔物少女米多娜（Midna）展开横跨光与影两个世界的冒险。

游戏原本是针对NGC制作，不过中途为了配合Wii的推出而加入了体感操作要素，让玩家通过挥动Wii遥控器来挥舞长剑攻击，运用Wii遥控器的指标来控制弓箭的瞄准射击，解谜或挥剑时还会从Wii遥控器的喇叭发出音效。不过因为大部分玩家习惯以右手来操作Wii遥控器挥剑，与林克左手持剑的设定相反，为了维持系列作一贯设定，所以Wii版的画面是以镜像模式来显示，也就是画面中的左右都与实际景物颠倒。NGC版因为没有这层顾虑，所以是采用正常模式显示。

游戏除了继承《赛尔达传说 时之笛》以来的3D系统之外，并大幅强化在《赛尔达传说 时之笛》初次登场的骑马战变化性，同时加入变身成狼的崭新动作玩法。之外还收录了7种必杀奥义剑技，是由身分不明的骷髅剑士黄金之狼（Golden Wolf）传授给林克，而这名徘徊于人世间的亡者同样是左撇子，且称呼林克为“我的孩子”，给了玩家相当大的想象空间。



《赛尔达传说 幻影沙漏》

（NDS：2007年6月）

2007年6月，任天堂首度在新一代双屏幕触控掌机NDS上推出了《赛尔达传说》系列新作《赛尔达传说 幻影沙漏（The Legend of Zelda:Phantom Hourglass）》，活用NDS特色，以笔触动作冒险的新类型为号召，继承《赛尔达传说 风之韵》的故事剧情与美术风格，以神秘的“幻影沙漏”为主轴，开启了林克的新冒险。

《赛尔达传说 幻影沙漏》的故事接续在《赛尔达传说 风之韵》结局后的数个月，叙述林克与缇朵拉（赛尔达公主）两人携手展开航海冒险，不过缇朵拉却被偶然遭遇的幽灵船带走，林克为了救缇朵拉而落海，漂流到荒岛上被妖精雪拉（Ciela）与老人西翁（Oshus）所救。为了寻找缇朵拉，林克于是与寻宝航海家莱茵巴克（Reinbach）一同出海前往4个岛屿进行冒险。

这款游戏的操控完全针对NDS的触控功能设计，包括移动、攻击与使用特殊武器都是通过触控笔来控制。点击触控屏幕后林克就会自动往点击的位置移动，点击敌人就会攻击敌人，离敌人稍远的话会以跳砍方式攻击，使用回力镖时可通过笔触控制飞行轨迹。收录的装备道具都是针对触控操作特别挑选。除了林克本身的战斗之外，还可以驾船与海盗展开海上炮战或是登舰近战。

游戏中除了单人游玩的故事模式外，并提供双人联机对战模式，对战双方将轮流担任攻击与防守两方，分别操作林克与幻影盔甲武士（Phantom），在迷宫中进行收集三角神力的捉迷藏。操作林克的一方要收集三角神力，操作幻影盔甲武士的一方则是要尽全力阻挡林克的行动。玩家不只是面对面的近距离联机对战，还可以通过任天堂Wi-Fi联机服务与全球玩家进行联机对战。

作为NDS首款系列作品的《赛尔达传说 幻影沙漏》全球累计销售413万套。





《赛尔达传说 大地汽笛》

（NDS：2009年12月）

在《赛尔达传说 幻影沙漏》获得不错的成绩后，任天堂于2009年12月推出了NDS第2款《赛尔达传说》系列作品《赛尔达传说 大地汽笛（The Legend of Zelda:Spirit Tracks）》，继承《赛尔达传说 风之韵》的Q版卡通风格造型，时代则是设定在《赛尔达传说 风之韵》百余年后的世界，新世代的林克将驾驶蒸汽火车，奔驰于纵横交错的轨道上，展开全新的冒险。

游戏以林克与缇朵拉在《赛尔达传说 幻影沙漏》后所建立的新海拉尔王国为舞台，许多登场角色都是前代登场角色的直系子孙，例如赛尔达公主是缇朵拉的玄孙，莱茵巴克3世是莱茵巴克的孙子，甚至还有从前代存活至今的老人尼可（Nico），不过林克的血统并没有明确交代。

游戏中玩家扮演担任蒸汽火车实习驾驶员的平凡少年林克，为了成为正式驾驶员的任命仪式而前往海拉尔城，在仪式中受到赛尔达公主的托付而偷偷带着公主溜出城堡，搭乘火车前往一切异变源头的神之塔一探究竟。途中赛尔达公主遭到神秘敌人法术攻击而失去意识，身体被敌人所掳走，出窍的灵魂则是漂荡回到王宫。为了打败敌人取回身体，赛尔达公主的幽魂于是与林克再度踏上冒险旅程，通过附身来操控徘徊于迷宫中的幻影盔甲武士，帮助林克度过难关。

这款游戏继承了《赛尔达传说 幻影沙漏》的全触控操作，并加入与赛尔达公主附身的幻影携手合作的独特玩法。在闯荡危险的迷宫时，玩家可以充分利用赛尔达幻影防御力高且力大无穷的特性，来帮助林克阻挡机关攻击或是越过危险地带。冒险途中会有各种不同的幻影登场，只要让赛尔达公主附身在这些幻影上，就能施展各自具备的特殊能力。不过赛尔达幻影虽然外表雄壮，内心仍旧是娇柔的公主，因此碰到老鼠时会吓得不知所措，必须由林克替她驱逐老鼠，相当逗趣。

游戏中收录了许多便利好用的装备道具，像是麦克风吹奏发挥各种效果的大地汽笛，发出旋风刮走物品的疾风轮旋桨，可攻击敌人、卷取物品或攀附摆荡的鞭子等。

前两代的航海冒险，在这代中则是摇身一变成了崭新的火车冒险，身为蒸汽火车驾驶员的林克将驾驶着蒸汽火车奔驰于广大的新海拉尔王国大地，时而面对暴风雪的吹袭、时而运用列车炮对抗凶恶怪物的追击，解决各式陷阱与事件，逐一恢复消失的铁路来扩展冒险的领域。

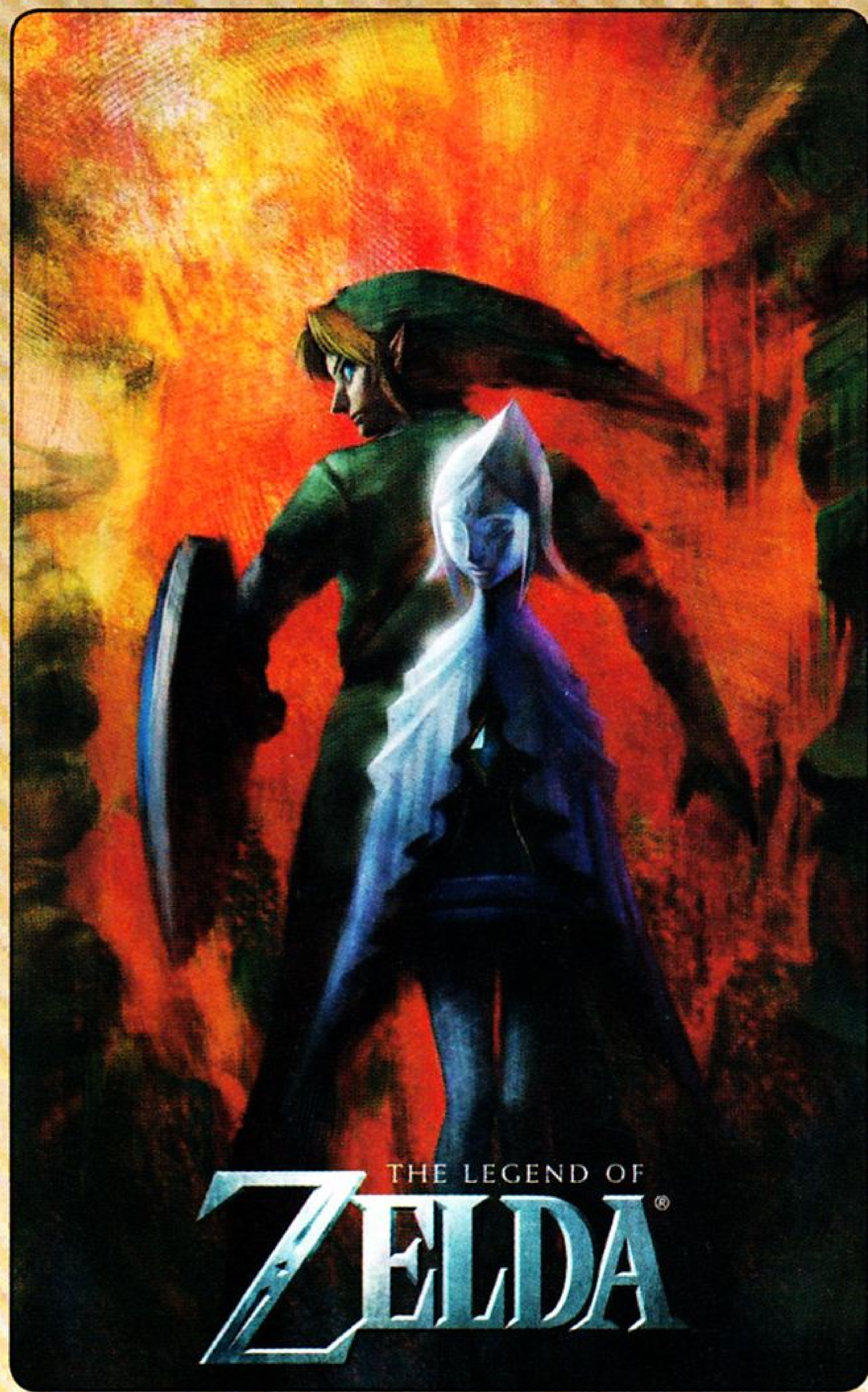
游戏收录了与《赛尔达传说 幻影沙漏》类似的多人联机对战模式，游玩人数从2人扩增为2~4人，支持单卡多人的无线分享下载游玩功能，不过取消了任天堂Wi-Fi联机服务的支持。对战规则有所调整，所有参战玩家都是操作林克，一边躲避幻影的追击一边比赛收集三角神力。

《赛尔达 传说 大地汽笛》全球累计销售261万套。









《赛尔达传说：天空之剑》

（Wii：预定2011年）

在2006年11月推出《赛尔达传说 黎明公主》之后，许多玩家都引颈期盼下一款《赛尔达传说》系列新作的问世，毕竟《赛尔达传说 黎明公主》虽然先推出Wii版，但它原本是针对NGC所制作的，对Wii的支持都是后来才附加上去的，并不能完整发挥Wii所具备的潜能。

早在2008年E3展，宫本茂就表示任天堂已经在着手开发《赛尔达传说》系列在Wii上的新作。相隔1年后的2009年E3展，任天堂才慢条斯理地公布了1张概念插画。一直到2010年E3展，任天堂终于正式揭露了这款名为《赛尔达传说 天空之剑（The Legend of Zelda:Skyward Sword）》Wii新作的神秘面纱，并由宫本茂亲自示范。

《赛尔达传说 天空之剑》的时代设定在经典的《赛尔达传说 时之笛》前，叙述在名为空中楼阁（Skyloft）的空中岛屿成长的青年林克，偶然间来到云下充满怪物的世界，施展天空之剑展开以“天空”为主题的全新冒险。目前故事剧情与背景设定还有许多未明朗之处。

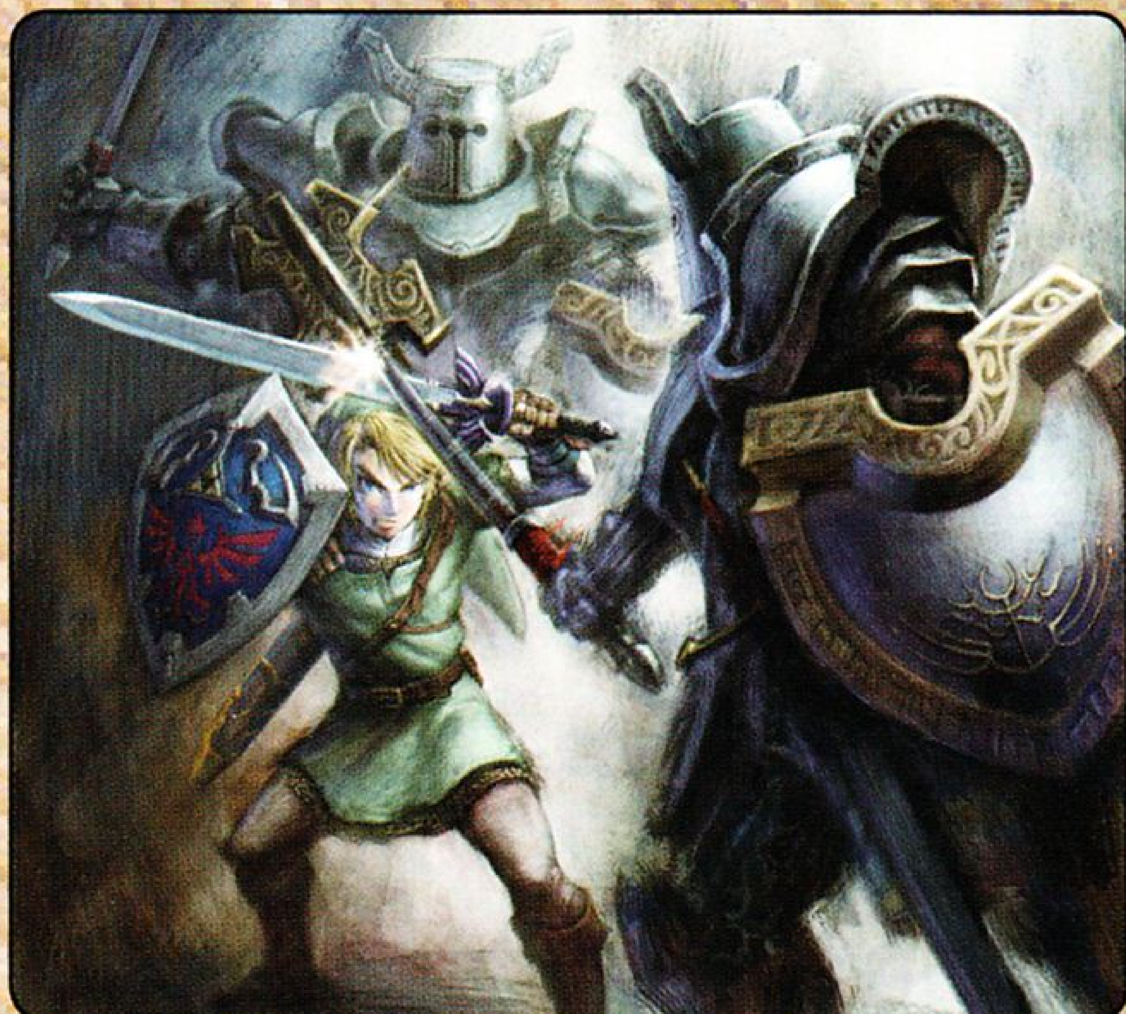
游戏最大的特色就是完全支持Wii动感强化器的操作，而且是专用而非选用。通过额外添加的Wii动感强化器，让玩家的一举一动都能一对一的输入到游戏中。游戏中玩家将以左手的双节棍控制器的动态操控来控制盾牌的防御（游戏杆控制移动），以右手的Wii遥控器（+动感强化器）控制长剑的挥舞，而且不只是固定的直挥横劈，游戏将完全反应玩家的手怎么拿、怎么摆、怎么动。

这样的设计，让玩家完全融入到林克的攻防动作中，不论是直劈、横砍、斜挥、突刺都不成问题，甚至还可以拿着长剑对着怪物转圈让怪物头晕，完全摆脱以往简单的体感操作。

虽然任天堂已经公布《赛尔达传说 天空之剑》会在2011年内推出，不过以《赛尔达传说》系列近年来慢工出细活的办事作风，谁也无法保证这个进度能顺利达成。目前公布的内容也不多，甚至没有在日本正式发表，不过今年的E3展上，我们应该可以看到这款作品的庐山真面目了。

不被承认的《赛尔达传说》黑历史





看完任天堂本家制作推出的《赛尔达传说》系列正统的历史之后，我们顺便也带大家来回顾一下《赛尔达传说》系列不为人知的可怕“黑历史”，以及一些非官方的趣味番外篇吧。

首先要看的，就是3款被公认为《赛尔达传说》不堪回首黑历史的Philips CD-i作品。当年由于任天堂取消了与Philips合作研发SFC CD-ROM光盘扩充周边的计划，因此承诺开放自家当红游戏角色让Philips制作成CD-i交互式数字激光视盘平台的游戏做为补偿，Philips于是找了两家外包制作公司制作了3款以《赛尔达传说》为题材的游戏，但游戏素质简直就可以用“令人发指”来形容。

相较于正统《赛尔达传说》系列的质量来说，这3款CD-i作品根本是天堂与地狱的差别。当时任天堂并没有参与制作或监修的工作，完全是放手给Philips自己搞，由于投入的时间跟经费很少，最后搞出来的成果惨不忍睹。因此任天堂从来不承认这些作品与正统《赛尔达传说》系列有关，也从来不会出现在任何官方出品的《赛尔达传说》相关记载中，可说是黑得彻底。

这三款作品分别是：93年的《林克 邪恶之脸》、《赛尔达 迦美隆的魔杖》和94年的《赛尔达的冒险》。这几个游戏的操作非常别扭，攻击判定诡异，BOSS战毫无技巧，人物设定糟糕，还有极多的BUG。如果谁想要虐待自己的话，可以找出它们来玩一下。

《赛尔达传说》（电视动画：1989年9～12月）

1989年9~12月，DiC Entertainment在美国制作播出了13集的《赛尔达传说》改编电视动画，故事剧情改编自系列最初的2款作品《赛尔达传说》与《林克大冒险》，画风与演出都是标准的美式风格，虽然还不至于惨到跟几款CD-i游戏一样，不过整体来说水平还是差强人意。



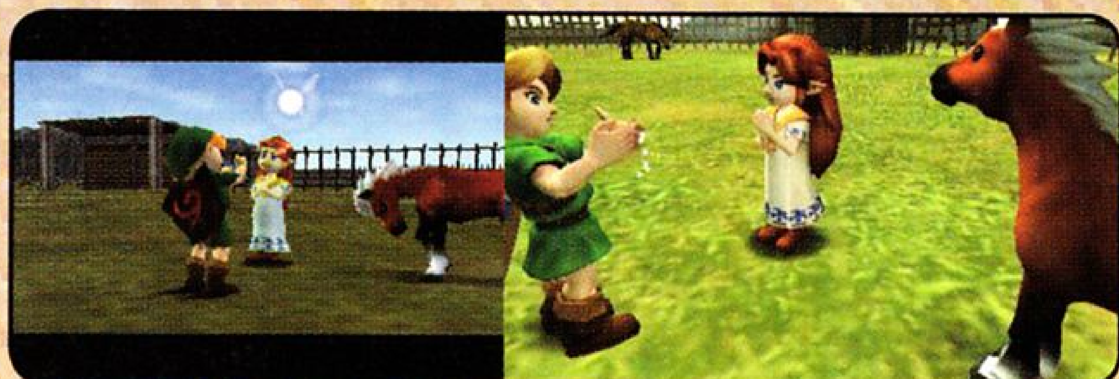
《赛尔达传说》（真人电影：2009年4月1日）

或许有玩家会觉得纳闷，《赛尔达传说》什么时候上映过真人电影？怎么都没听说过？其实这段影片是美国娱乐网站IGN替2008年4月1日愚人节制作的“伪”真人电影预告片。虽然只是愚人节玩笑，不过制作水平颇高，很有真实电影预告片的气势。或许哪天真的会有好莱坞电影公司把脑筋动到这上面吧？近几年来游戏改编电影的例子越来越多，票房表现也都还算不错。何况《赛尔达系列》的人气那么高，其实早就该尝试向多渠道来继续发展了。

关于《赛尔达传说时之笛3D》







预定6月16日在N3DS上推出的N64版畅销经典名作《赛尔达传说 时之笛3D》马上就要和大家见面了。原作是1998年11月在N64推出的系列首款3D化作品。N3DS强化移植版由GREZZO担任开发，完整继承了当年大受好评的内容与玩法，并配合N3DS的特性大幅翻新图像，加入3D立体显示与体感操作等新要素。

由比较画面可以看出，N3DS版不论是建模贴图或光影特效都有着长足的进步，并配合N3DS屏幕特性修改为宽屏幕显示，状态消息与辅助选单也移到下屏幕，可通过触控方式轻松选择。

N3DS版将支持加速计与陀螺仪的第一人称视点体感操作，让玩家可以拿着N3DS上下左右移动，通过N3DS的3D立体小窗口来欣赏海拉尔世界的美丽景观，或是拉紧弹弓朝敌人猛击。

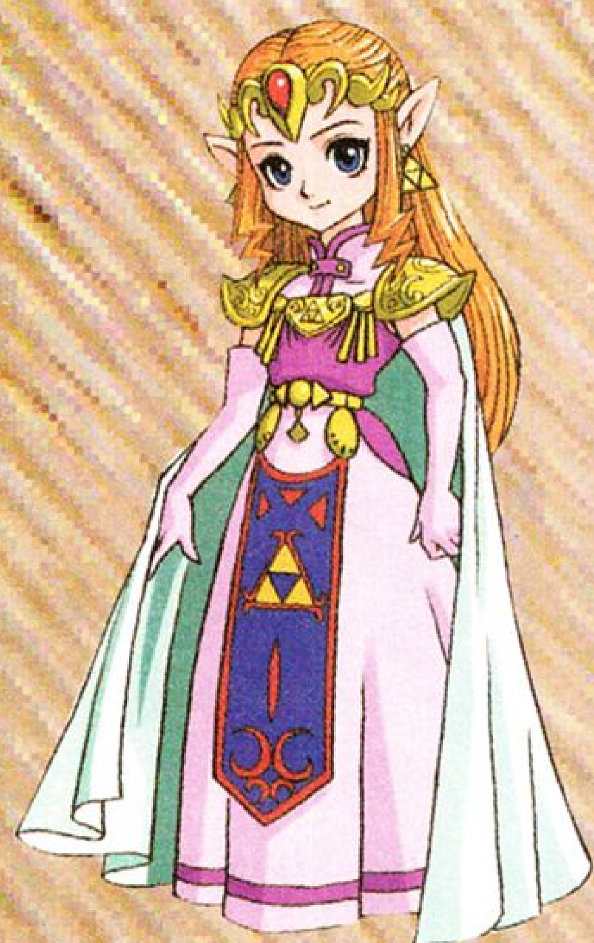
另外，N3DS版除了额外收录机关谜题与敌人道具配置的改变，连整个世界也变成左右颠倒镜像状态的"里时之笛"模式之外，还会收录可以连续挑战头目的"头目挑战"模式，以及帮助新手玩家的解谜指导影片。

本作是系列的首个满分游戏，相信在翻新制作后的品质更会得到大幅度提升。特别是没有玩过原作的青年玩家，一定要尝试一下这款经典作品。由于到截稿之日游戏还没有发售，所以本期我们为大家首先奉上N64版的详细攻略，以便大家在游戏中作为参考。最后祝大家游戏愉快！

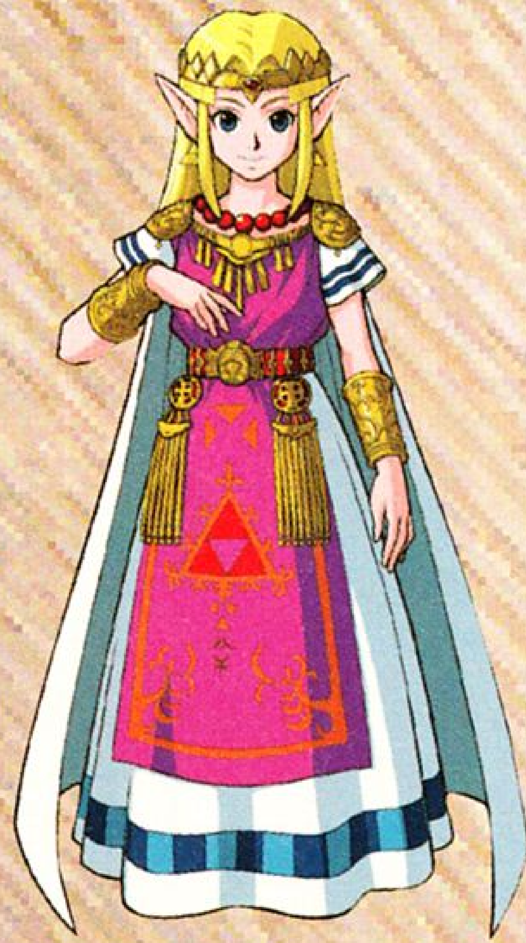
后记

我们本次并没有将《赛尔达传说》全部的作品都进行回顾，而是挑选主要作品中比较有影响力的一些游戏来着重描述。在回顾完跨越25年时光的《赛尔达传说》系列历史沿革之后，相信许多老玩家都会像小编一样回想起当年的那份感动，而新玩家如果对这个系列不太了解的话，现在也有条件让大家重温这些经典。任天堂是个创造奇迹的公司，《赛尔达传说》就是他们缔造的众多璀璨明星中的一颗。不论《赛尔达传说》每一代的时代如何设定、风格如何变化、系统如何传承，绿衣英雄林克的冒险依旧是永不止息，不断激发着不同世代的玩家去往内心深处探索好奇与冒险的童心。我们也衷心希望《赛尔达传说》系列的未来能够更加精彩，伴随以后的新玩家走向下一个25年。

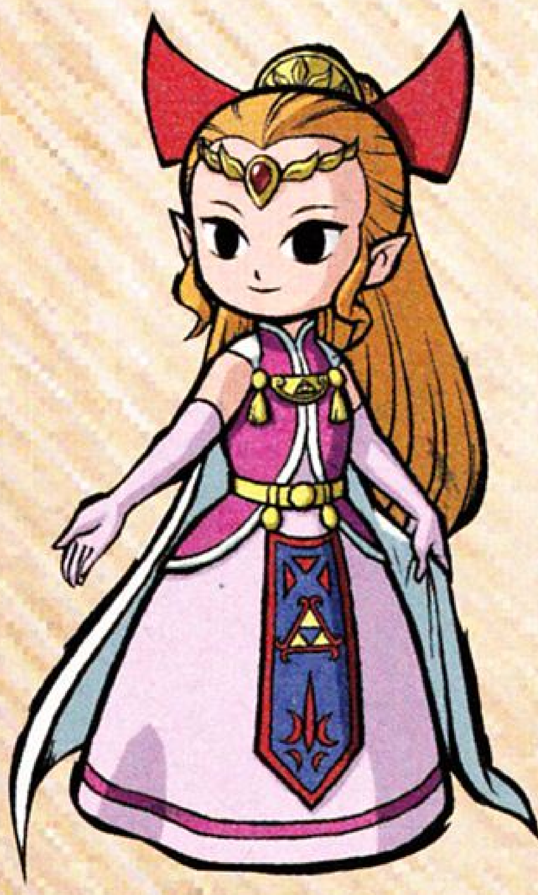
附录：历代赛尔达公主



神秘果实中的公主



众神的三角力量中的公主



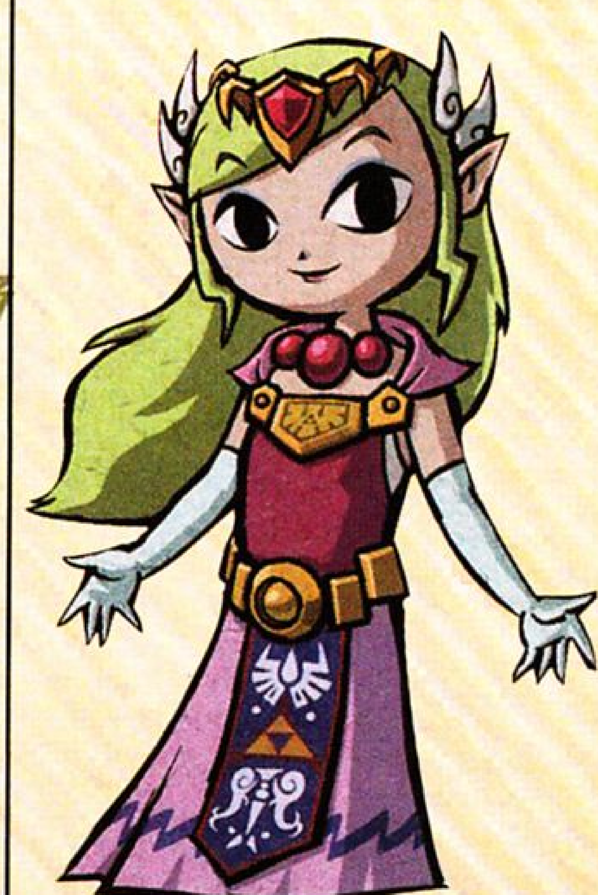
四支剑中的赛尔达公主



不可思议的帽子中的公主



大地汽笛中的公主



风之韵中觉醒后的公主



风之韵中觉醒前的公主



时之笛中的幼年公主



时之笛中的成年公主



黎明公主中的公主造型



时之笛中乔装改扮的公主



初代赛尔达公主

THE END



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：《死或生 次元》

2011年 6月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472180
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 301

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



HORI于6月1日在官方网站开设了神秘倒数网页，谜底将于6月17日15:00揭晓。背景图中出现游戏手柄的剪影，推测发表的应该是游戏控制器产品。至于HORI为何要如此大张旗鼓地宣传，目前仍不得而知。



PSN网络服务除日、港、韩三地外全部恢复

本刊讯 索尼（Sony）与索尼计算机娱乐（SCE）于5月31日宣布，索尼网络娱乐国际（SNEI）将于本周末全面开放除了日本、香港、韩国三地以外所有地区的PlayStation Network服务以及部分产品的“Music Unlimitedpowered by Qriocity”服务。关于日本、香港、韩国PSN服务全面开放以及其余Qriocity服务重新开放的时间，将另行公布。

目前开放的PSN服务包括：

●PlayStation Store所有功能

●游戏内道具购买等交易功能

●下载序号与PSN预付卡序号兑换

●PS3、PSP与PC的“Music Unlimitedpowered by Qriocity”所有功能

●Media Go所有功能

索尼自5月15日起陆续开放美国、欧洲与亚洲地区的部分PSN服务，不过包括PlayStation Store等牵涉到内容下载与金钱交易的PSN服务则是迟迟未开放。本次索尼终于正式宣布将重新开放这些剩余的PSN服务，但国内玩家大多数登陆的都是日本和香港的服务器，本次没有得到恢复实在是非常遗憾。另外，索尼目前还公布了日本和台湾PSN用户的回馈补偿方案。

◆日本地区PSN用户回馈补偿方案

索尼同时也公布针对日本PSN用户的“感谢与道歉组合”回馈补偿方案详情。凡是2011年4月21日以前登录为PSN会员的日本用户，都可以在PlayStation Store重新开张后，从以下5款PS3游戏与5款PSP游戏中各挑选2款（共4款）免费下载：

【PS3游戏】

●《The Last Guy》

●《来吧！乐克乐克！Buu Buu Cocoreccho！》

●《无限回廊-序曲-》

●《磁浮飞车HD》

●《Hustle Kings》

【PSP游戏】

●《勇者实在太嚣张Or2 PSP the Best》

●《全民都爽快》

●《啪嗒嘭2碰碰齐同乐PSP the Best》

●《小小大星球》

●《乐克乐克 午夜嘉年华》

之外还包括以下回馈措施：

●PlayStation Plus订阅者可获得服务停止期再加上额外30天订阅时间

●非PlayStation Plus订阅者可免费获得30天会员资格

●《周刊多乐新闻台》白金/白金P会员可获得服务停止期再加上额外30天订阅时间

●非《周刊多乐新闻台》白金/白金P会员可免费获得30天会员资格

●所有PSN/Qriocity登录用户皆可免费租借特定影片，详情将另行公布

●所有PSN用户皆可免费获得PlayStation Home的特别个人房间，详情将另行公布

◆台湾地区PSN用户回馈补偿方案

台湾索尼计算机娱乐（SCET）稍晚也公布针对台湾PSN用户的“顾客回馈计划”回馈补偿方案详情。凡是2011年4月21日以前登录为PSN会员的台湾用户，都可以在PlayStation Store重新开张后，从以下5款PS3游戏与4款PSP游戏中各挑选2款（共4款）免费下载：

【PS3游戏】

●《The Last Guy》中英文合版

●《来吧！乐克乐克！Buu Buu Cocoreccho！》中英文合版

●《垃圾桶》中英文合版

●《Hustle Kings》英文版

●《磁浮飞车HD》英文版

【PSP游戏】

●《全民都爽快》中英文合版

●《小小大星球》中英文合版

●《乐克乐克 午夜嘉年华》中英文合版

●《摩登大赛车》中英文合版

之外还包括以下回馈措施：

●免费下载PS3主题套装“每日都相陪春天主题套装”

●PlayStation Plus订阅者可获得服务停止期再加上额外30天订阅时间

●非PlayStation Plus订阅者可免费获得30天会员资格

●所有PlayStation Home用户皆可免费获得特别内容，详情将另行公布

其他亚洲地区的PSN用户回馈补偿方案将由各地区分公司公布。





《GOW3》全球预购套数破百万



本刊讯 微软与Epic Games共同发表，预定9月20日推出的Xbox360版第三人称动作射击游戏《战争机器3（Gears of War3）》，全球预购套数已突破100万套，是Xbox360专属游戏中预购套数最快突破100万套的历史新纪录，目前已有来自全世界143个国家共129万名玩家预购。

另外，微软与Epic Games也公布了日前展开的《战争机器3》多人模式封测成果：●来自145个不同国家共129万名玩家参与。●累计249年的游玩时间。●完成超过1100万场对战。●记录超过9亿7200万次杀戮。●执行超过1亿3100万次处决。●缔造超过2300万次链锯杀戮。●耗用将近230亿个弹匣。●获得49亿个勋带与2亿9100万个徽章。●43万5000人获得封测限定的连击球装柯尔，可于正式版游戏中使用。●23万4000人获得封测限定的黄金刺刀突击步枪，可于正式版游戏中使用。

Xbox360版《战争机器3》预定9月20日全球同步推出，一般版价格59.99美元，限量版价格79.99美元，史诗版价格149.99美元，各版本内容可参阅先前报导，本作还预定同步推出中文版。



SCE发表PSP游戏移植PS3计划 《怪物猎人P 3高清》夏季登场

EVENT 日本专讯



本刊讯 索尼计算机娱乐（SCE）于5月22日发表，将推出把PSP游戏翻新强化后移植为PS3游戏的“PSP Remaster”系列，日本地区将以BD光盘套装的形式推出。首个将于2011年夏季推出的作品就是在日本热卖450万套以上的《怪物猎人携带版3rd高分辨率版（Monster Hunter Portable 3rd HD Ver.）》。

PSP Remaster是PSP游戏强化移植而成的PS3游戏系列，画面高分辨率化，支持PS3无线手柄操作，追加针对PS3的新内容与支持3D立体显示等丰富新要素。除此之外，还能与PSP同款游戏共享存档，让玩家外出使用PSP游玩，回家接着使用PS3以大画面电视游玩。

关于PSP的Ad Hoc模式多人联机合作/对战游玩部分，PSP Remaster只要搭配原有的PS3应用程序“ad hoc Party for PlayStation Portable”，就可以通过网络与远程玩家联机游玩。

日本PSP Remaster首个登场的《怪物猎人携带版3rd高分辨率版》，不论是怪物、场景、装备或随行艾路都变得更为鲜明，支持以PS3手柄右摇杆操作视点，收录《怪物猎人携带版》系列历代片头动画与影片等特典内容。

SCE表示，后续将请求各协力游戏厂商协助，进一步充实PSP Remaster系列的阵容。目前已知的有PSP上的两款《战神》以及《合金装备和平行者》。

高桥名人宣布离开HUDSON

EVENT 日本专讯

本刊讯 以“每秒16连射”特技在上世纪八十年代后半期掀起日本红白机游戏名人热潮的HUDSON代表性人物高桥名人，于5月23日在HUDSON官方网站设立的个人博客“16连射的自言自语”上正式宣布，将于5月31日离开任职长达28年的HUDSON。

现年52岁的高桥名人本名高桥利幸，出身北海道札幌市，1982年8月进入HUDSON任职，后因HUDSON社长的构想而模仿将棋名人称号将他塑造成广告明星化的游戏名人，以每秒16下的高速连发技巧成为HUDSON当家活招牌，掀起日本红白机名人热潮，其后陆续有毛利名人、桥本名人等众多名人出现，还曾经推出过改编漫画与游戏。

在红白机名人热潮退烧之后，高桥名人仍持续担任HUDSON的宣传工作，频繁地出现在各种展览与活动场合，拥有相当多的粉丝，是老一辈玩家熟悉的面孔。这次高桥名人于5月23日，也就是他52岁生日当天，在HUDSON官方替他设立的个人博客“16连射的自言自语”上正式宣布，将于5月31日离开任职28年的HUDSON，博客也将随着他的离职而关闭。高桥名人表示，今后仍将继续声援整个游戏业界、为了更进一步推广游戏乐趣而努力。



索尼发布上年度业绩预测修正 集团整体亏损2600亿日元

EVENT 日本专讯

本刊讯 索尼近日发布了2010年度（2010年4月～2011年3月）业绩预测修正公告，受东日本大地震与提拨评价性准备金等因素影响，获利预测由2月预估的700亿日元利润大幅下降为2600亿日元亏损。

本次获利预测下降的主要原因是，2010年度第4季度时计入因应日本递延所得税资产可能被回收而增加的非现金支出3600亿日元评价性准备金，因此获利预测较2月时预估的数据大幅下降，由原本预期的获利转为亏损。由于评价性准备金是不计入现金支出的费用，因此并不影响索尼的连结营业利润与金流。（以上均为专业金融术语，读者尽可无视……）

此外，东日本大地震则是对2010年度的营业利润造成约170亿日元的影响，不过主要的冲击会反应在2011年度，预估会对营业利润造成约1500亿日元的影响。而日前发生的PlayStation Network个人资料外泄事件，预估会于2011年度增加140亿日元支出。

索尼集团2010年度连结业绩预测

	2009年度	2010年度预估（2月之前）	2010年度预估（修正后）
营业额及营业收入	72140亿日元	72000亿日元	71810亿日元
营业利润	318亿日元	2000亿日元	2000亿日元
税前利润	269亿日元	2000亿日元	2050亿日元
当期纯利润	-408亿日元	700亿日元	-2600亿日元

索尼发表整合型扩增实境技术 支持3D空间无标记高速辨识

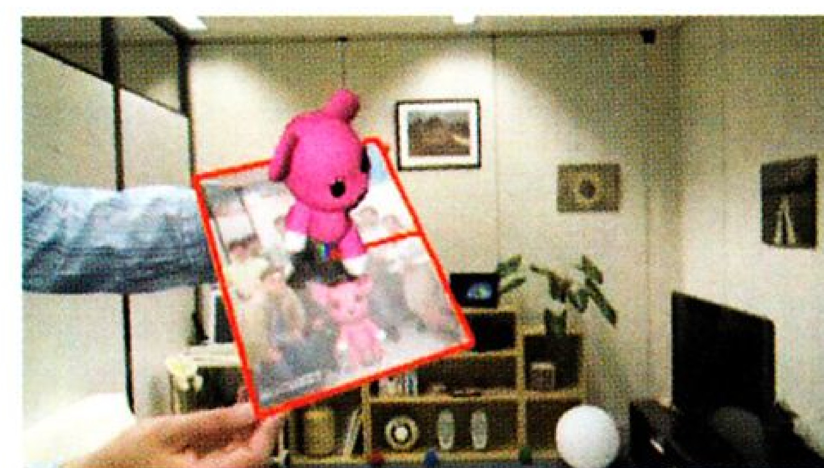
SOFT 日本专讯

本刊讯 索尼日前发表，将研发无需特殊标记、能快速辨识物体本身与高速追踪摄影机动作附加额外信息、在宽广的现实3D空间中延伸显示的整合型扩增实境技术“Smart AR”，并公布示范影片供玩家参考。

“扩增实境”是指结合现实景物与虚拟图像的一种计算机图像处理技术，可通过特殊处理将虚拟图像附加到摄影机拍摄的现实景物中，让现实世界与虚拟世界产生互动，游戏方面的相关应用包括PS3《Eye Pet》与N3DS《AR游戏》等。

本次发表的“Smart AR”是以原有扩增实境技术为基础加以改良，结合可直接辨识相片或海报等一般物体的物体辨识技术，以及3D空间辨识技术，达成无需特殊标记图样就可以对物体进行高速辨识追寻，除了显示虚拟物体与附加信息之外，还能让扩增实境信息显示延伸到宽广的现实3D空间中，体验动态大规模的扩增实境。

除此之外，Smart AR还具备扩增实境互动技术，让使用者可以直接触碰智能型手机等装置画面上显示的扩增实境信息，直观自然地取得或操作信息。索尼表示，未来预定将Smart AR技术运用于广告或游戏等各种服务或商业用途。



另类RPG《30秒勇者2》发售日确定 再度踏上分秒必争的救世冒险

SOFT 日本专讯

本刊讯 Marvelous Entertainment制作，1月宣布延期为2011年内推出的PSP另类角色扮演游戏《30秒勇者2》，现确定将于8月4日推出，并公布数张新游戏画面，供玩家参考。

《30秒勇者2》是以30秒内打倒魔王过关的独特设定获得好评的《30秒勇者》系列最新作，继承了前作豪华的制作阵容与独特游戏系统，大幅扩充角色扮演游戏内容，追加了根据地自定义、转职、队伍编成、技能、赌场等新要素，以及全新任务编辑模式。

游戏中收录5个章节与90个以上的任务，包括：●30秒勇者序曲●30秒勇者审判●30秒勇者革命●30秒勇者诸神黄昏●30秒勇者命运。

PSP版《30秒勇者2》预定8月4日推出，价格4980日元。





任天堂俱乐部追加赠品 钱包、音乐CD任你挑选

本刊讯 任天堂官方同好网站“任天堂俱乐部”于5月24日追加2种会员特典赠品“卡比的钮扣钱包”与“大金刚归乡原声配乐集”。

任天堂俱乐部是日本任天堂设置的官方同好网站，凡是登录为会员的玩家，皆可将购入任天堂产品获得的点券序号输入网站进行储存，并以点数兑换特制游戏软件与非卖周边等特典赠品，还可以订阅电子报以及参加各种会员专属活动。

“卡比的钮扣钱包”是以《毛线卡比》为题材的小型布制钮扣钱包。表面绣有毛线卡比图案，前面为附有金属钮扣的口袋，后面为附有拉链的口袋。提供橘色与绿色两种配色款式，兑换所需点数150点。

“大金刚归乡原声配乐集”是《大金刚归乡》的原声音乐CD，共收录25首配乐，兑换所需点数400点。目前官方正在实施优惠活动，只要输入《大金刚归乡》游戏包装中附属的点券序号，就能以250点来兑换。

另外，官方也配合于5月26日推出的N3DS动作冒险游戏《海贼王 无限巡航SP》举办抢先购入者抽奖活动，只要在7月底前在任天堂俱乐部登录游戏包装中附属的点券序号，就能参加抽奖，有机会抽中活动限定的人偶模型。





SCE发布官方PS3无线耳麦 支持7.1声道虚拟环绕音效

本刊讯 索尼计算机娱乐（SCE）日前通过美国PlayStation官方博客发表，将于9月在美国推出官方版PS3无线立体耳机麦克风（PS3 Wireless Stereo Headset），建议零售价99.99美元（约合人民币647元）。

PS3无线立体耳机麦克风通过专用USB转接器与PS3联机，具备音量控制与静音按钮，并充分支持PS3系统软件功能，可直接从画面上确认电池电量与音量控制等信息。麦克风部分采用可伸缩设计，并具备噪音消除功能，可提供清晰的语音质量。

PS3无线立体耳机麦克风支持7.1声道虚拟环绕音效，在搭配支持7.1声道环绕音效的PS3游戏，像是《杀戮地带3》或《GT赛车5》时，将能充分享受巨细靡遗逼真临场的音效。





《逆转裁判》将推出真人版电影 成宫宽贵饰演主角成步堂龙一

本刊讯 CAPCOM发表，将推出以《逆转裁判》系列为题材的真人版电影作品，由日本电视广播网股份公司负责制作、东宝股份公司负责发行，预定2012年初春上映。

《逆转裁判》是扮演辩护律师帮无辜嫌疑犯洗脱罪名的法庭辩论游戏，2001年10月在GBA上推出首款作品，至今全球累计出货套数已达410万套（2011年3月底止）。除了掌机游戏之外，该系列也朝手机游戏、漫画、角色商品乃至于歌舞剧等多方面发展。

《逆转裁判》真人版电影名称暂定为和游戏一样的《逆转裁判》，将由曾经导演《漂ノ男子汉（クローズZERO）》、《13人刺客（十三人の刺客）》与《一命》的三池崇史执导，成宫宽贵饰演主角成步堂龙一，斋藤工饰演死对头检察官御剑怜侍，桐谷美玲饰演帮助成步堂的灵媒绫里真宵。



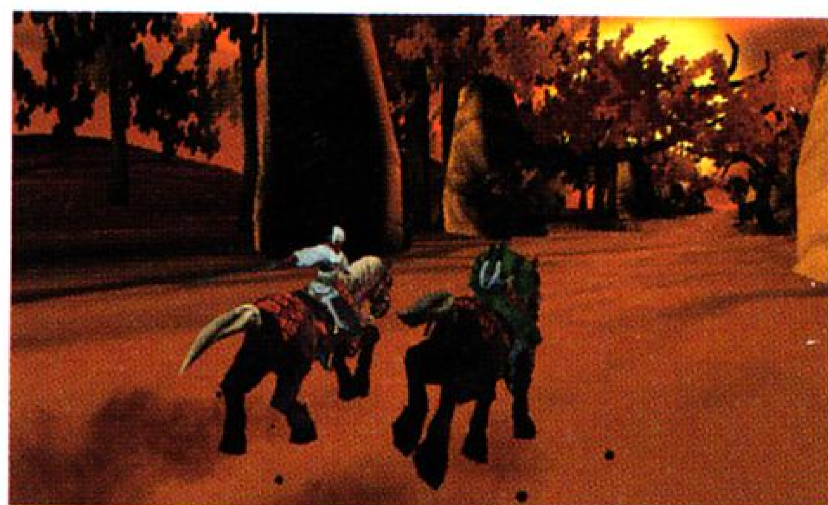


老牌忍者动作游戏新作现身 回归传统2D横版卷轴玩法

本刊讯 SEGA欧洲与美国分公司日前宣布，将于9月在N3DS上推出经典忍者动作游戏《忍》系列最新作《忍-Shinobi-》，继承系列作品传统横向滚动条动作过关玩法，并加入众多新要素。

《忍-Shinobi-》由Griptonite Games开发，第一代作品于1987年在街机平台首次现身，后来该系列曾推出十余款作品，本作也是自2003年的《女忍》之后，睽违8年再度登场的最新作，将融合崭新3D立体显示与传统2D动作玩法。

《忍-Shinobi-》背景设定在初代作品之前，描述初代作主角武藏乔（Joe Musashi）之父、“胧（Oboro）之一族”首领武藏次郎（Jiro Musashi）的故事。玩家将化身传奇忍者武藏次郎，运用全新连段系统实时切换近战、远距与特殊攻击招式，以及施展神乎其技的强力忍术来对抗敌人。





《无尽传说》9月8日确定发售 同捆限定机与豪华特典同步登场

本刊讯 NBGI宣布，开发中的传说系列15周年纪念最新作《无尽传说》确定将于9月8日推出，并公布PS3限定款式同捆机与豪华特典信息。

《无尽传说》是1995年12月首度登场的传说系列15周年纪念作品，采用系列首次出现的双主角制，由藤岛康介与猪股睦美共同担任角色设定。NBGI于5月28日举办的“Tales of Festival 2011”中，正式宣布《无尽传说》将于9月8日推出，价格8379日元。此外并预定推出PS3同捆版“PlayStation 3 Tales of Xillia X Edition”，内含特殊涂装原创样式PS3主机（160GB），价格37980日元，约合人民币3023元。

现场也公布了《无尽传说》的预约特典与初回特典详情。预购者将可获得游戏主角造型的特制Q版吉祥物人偶1个（4种随机提供1种）。首批游戏包装中则是会封入15周年纪念服装与PS3用自定义主题（全10种）的下载代码。其中15周年纪念服装是以系列老班底的藤岛康介与猪股睦美首次担任角色设定的《幻想传说》与《宿命传奇》主角造型为基础。





SCEA官方博客进行E3在线直播 120个机台提供庞大试玩阵容

本刊讯 美国索尼计算机娱乐（SCEA）日前在美国PlayStation官方博客宣布，将于该博客提供本次E3展前发布会的实时在线直播，并于E3展现场PlayStation摊位设置小型摄影棚，邀请游戏开发人员进行专访、现场展示以及通过博客网站上的聊天室回答玩家提出的问题。

除此之外，SCEA还提供100份E3展3日通行证要赠送给当地的PlayStation粉丝，获得通行证的玩家将可以在E3展3天展期内自由入场参观，一手体验首度公开展出的NGP以及众多PS3新作游戏。

另外，SCEA也公布了E3展前发布会活动详情。在长达5小时的活动中，实际发布会部分只占1个半小时。

SCEA的E3展前发布会预定于洛杉矶时间6月6日下午5:00（北京时间6月7日上午8:00）开始，对NGP与PS3等新主机与新游戏感兴趣的玩家，敬请密切留意。

活动时间	活动内容
下午3:30～5:00	世界知名DJ现场表演，并供应餐点
下午5:00～6:30	展前发表会
下午6:30～8:00	现场试玩时间，将设置超过120台PS3与NGP试玩机台，让与会者亲自试玩绝大多数发布会中发表的最新内容
下午8:00～9:30	特别表演

任天堂3DS软件诚意大馈赠《口袋妖怪图鉴3D》免费下载

SOFT 日本专讯

本刊讯 根据Nintendo World Report网站报道，任天堂将于N3DS内容下载服务“任天堂电子商店（Nintendo eShop）”开张时，放出下载软件《口袋妖怪图鉴3D》供玩家免费下载使用。

《口袋妖怪图鉴3D》是专为N3DS打造的3D立体图鉴，收录来自《口袋妖怪 黑/白》超过150种新登场口袋妖怪的资料与招式。

一开始会开放16只口袋妖怪供玩家查询，后续可通过扫描QR二维条形码或是不知不觉联机（每天随机开启3只）来增加，或通过擦身通信与其他玩家交换各自拥有的口袋妖怪。

通过N3DS的裸视3D液晶屏幕，玩家将能见识到真实3D呈现的口袋妖怪，可360度自由旋转从不同角度观赏。支持扩增实境功能，可拍摄各种让口袋妖怪融入真实环境的趣味相片。

N3DS《口袋妖怪图鉴3D》预定6月随任天堂电子商店同步上线，免费提供。



昔日经典《穆拉纳秘宝》再临 全新Wii重制版6月份推出

SOFT 日本专讯

本刊讯 ASTERIZM宣布，将于6月21日推出以PC同名复古风格作品所重制的Wii Ware动作冒险游戏《穆拉纳秘宝》。

《穆拉纳秘宝》是2006年以自由软件形式推出的动作冒险游戏，采用80年代MSX游戏风格的16色低分辨率画面与2D横向滚动条动作玩法，在日本与欧美都获得极高人气。

游戏舞台的穆拉纳遗迹中充斥着阻挡入侵者的陷阱与保卫遗迹的怪物。玩家将操作出身忍者家族、继承祖父考古学志向的小杉博士，凭借着忍术招式与考古学知识来解开谜题、打败怪物、解除机关，抵达遗迹最深处，一探生命秘宝的真相，体验洋溢80年代怀旧气息的游戏乐趣。

本次预定推出的Wii Ware版，将由PC版原制作团队成立的游戏制作集团NIGORO亲自操刀制作，包括图像、音效与游戏平衡度都依照今日标准全面翻新重制，解谜要素也经过大幅调整，即使有玩过PC版的玩家，也能在重温旧梦之际体验新鲜感觉的乐趣。

Wii Ware《穆拉纳秘宝》预定6月21日推出，价格1200 Wii点数（日元）。



COD全新在线服务今夏测试《菁英战士》预定11月份推出

SOFT 日本专讯

本刊讯 Activision日前正式公开了《使命召唤》系列专用在线服务《使命召唤 菁英战士》，此项服务将于今年夏季先行展开测试，并于今年11月与《使命召唤 现代战争3》同时推出。

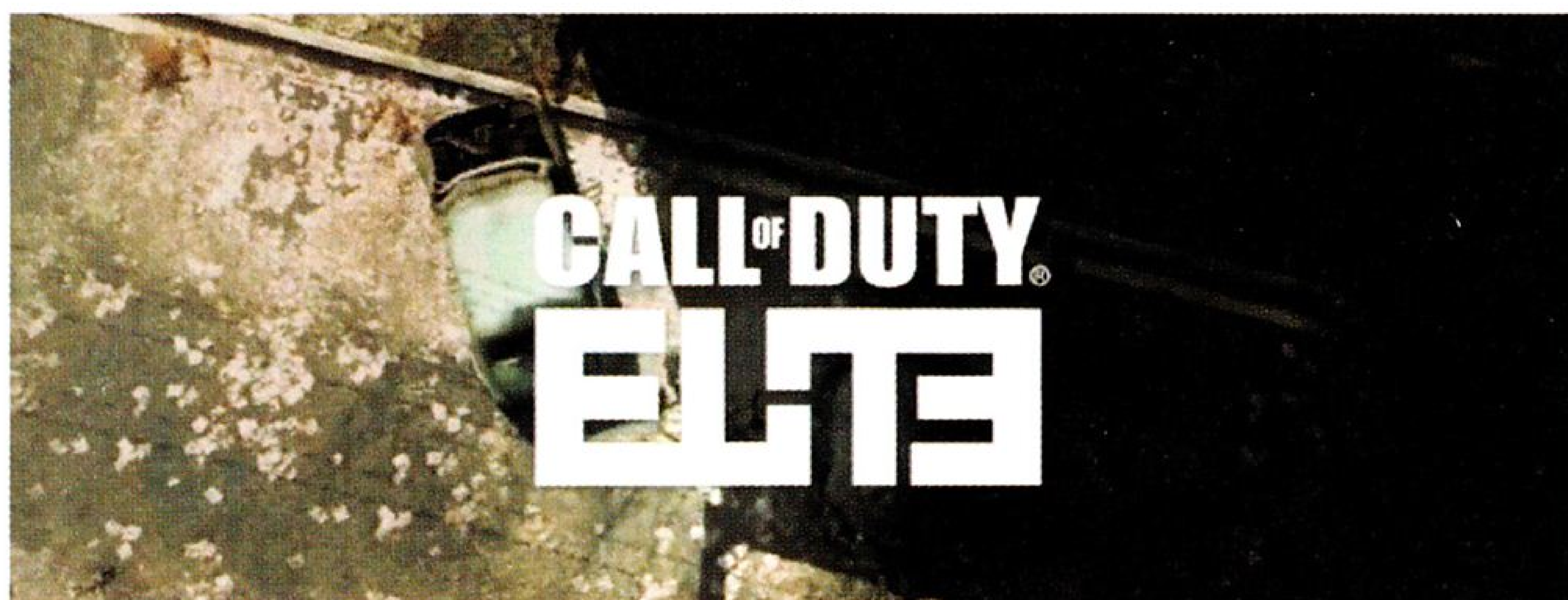
《使命召唤 菁英战士》是由Activision旗下新成立的Beachhead studio开发，是创新的在线服务模式，将会明显促进《使命召唤》系列多人游戏体验，使全球超过3千万玩家体验更进一步的社交互动。这项服务将会提供独家、高价值、专为《使命召唤》社群设计的内容。

Activision发行部门执行长Eric Hirshberg表示，《使命召唤》系列玩家每天花费约58分钟玩多人模式，这比起Facebook用户每天平均花在Facebook上的时间还要长，如今他们决定推出这项超级工具来更加团结并且激励这个巨大的社群。它将可以让你与你的朋友、你与相似技巧等级的人、你与同样住在一个城市的人，或者是跟你用有同样喜好热情的人一起加入竞争或合作的团体，来上传、观看或是评论大量玩家所创造的内容与研发团队独家创造的内容，《使命召唤 菁英战士》将可以提供玩家更多的方式来与其他玩家进行交流、改善战斗技巧，并参与更多的竞赛，来取得真实与虚拟的奖品。

Activision表示，《使命召唤 菁英战士》包含几项业界创新而且是《使命召唤 现代战争3》的关键特色之一，《使命召唤 菁英战士》将会提供游戏与服务间的双向沟通，玩家通过手机或网络接口在《菁英战士》中所作的选择与决定，将会影响他们的游戏体验。这项服务将完全整合入《使命召唤 现代战争3》中，并且将于11月8日伴随着《使命召唤 现代战争3》一起推出。

Activision表示，《使命召唤 菁英战士》众多核心服务将会免费提供给《使命召唤》系列玩家，并且将对应《使命召唤 现代战争3》与《使命召唤 黑色行动》。除了免费服务内容外，也将有选择性的付费会员服务，来提供给想要独家娱乐内容的玩家。此项服务将可通过网页、手机、游戏本身的接口来执行，因此玩家可以在任何时刻任何地点使用《使命召唤：菁英战士》服务。

《使命召唤 菁英战士》预定今年11月与《使命召唤 现代战争3》同步推出，并将于今年夏季对应《使命召唤 黑色行动》游戏来展开测试。

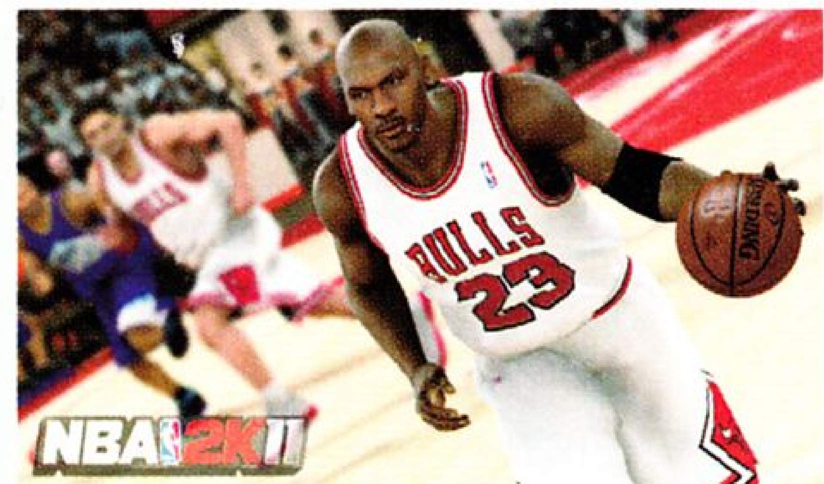


TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击！

●CAPCOM宣布，原定5月底推出的N3DS版《洛克人DASH3序章！》，推出时间将延期为未定。本作为《洛克人DASH3计划》的下载抢鲜版，让玩家得以一探只有内部制作过程才看得到的开发中内容，并通过玩家意见回馈来决定完成版游戏的开发方向。CAPCOM表示，本次的延期是为了提升产品质量。



●索尼计算机娱乐（SCE）于日前放出PSP 6.39版系统软件更新，本次更新主要变更点为针对需要变更PlayStation Network密码的用户提供流程指引，此外并改善部分功能运作时的系统稳定性。



●2K Sports宣布已与NBA签订了为期数年的新合约，延续双方就《NBA2K》畅销篮球运动系列的长年合作关系。《NBA2K11》自2010年10月5日上市以来，全球已卖出超过五百万套，使这款游戏成为2K Sports史上最畅销的游戏。到目前为止，《NBA2K11》已获得超过20个奖项，包括14项年度最佳运动游戏。

●《死或生 次元》因可能触犯瑞典、丹麦和挪威三国的儿童性防治相关法规，而在该三国中止发售。据报道，因游戏中存在可以自由改变角度拍摄角色的3D相片摄影模式，而霞、绫音和心三名角色设定为未满18岁，可能会违反该地区儿童性防治相关法规。

●Activision宣布《使命召唤 现代战争3》将于11月8日发售，登陆平台为PC/Xbox360/PS3。另据报道，本作的多人模式将会收录：1、20张地图（是否包含DLC不明）。2、包含禁飞区、Radar在内的12个特别任务。3、生存模式将会设计成介于《战争机器》的生存模式和COD的僵尸模式之间，可使用六张地图，敌人将会是人类而非僵尸。

●《真三国无双6》日前公开了预定放出新追加下载的内容，也就是魏国“凤凰学园”服装样式。光荣先前发表将要展开的校园系列下载服装，并要先放出魏、吴两国，各500日元成套贩卖。虽然因PSN问题造成时程延误，不过官方也计划在PSN恢复运作后重新展开原创服装下载。

●CAPCOM于6月2日发表，移植自PSP的PS3狩猎动作游戏《怪物猎人携带版3rd高分辨率版》确定将于8月25日发售，售价4800日元。另外也将于CAPCOM官方网络商店e-CAPCOM同步推出《怪物猎人》样式的蓝牙耳机，售价6800日元。还有游戏和蓝牙耳机同捆贩卖的《高分辨率版扩张组合》售价7800日元。





挑战数码之路：从中国校园走向英国奥斯卡

也许你不知道的挑战数码

"这是通往游戏业界最快的成功捷径！"一位前中国代表队选手这么形容挑战数码时代竞赛。

只有中国高校游戏开发者圈子里的少数人才知道还有这么一个比赛——每年来自全球各地的15支参赛队，经过重重选拔，在6月初将抵达苏格兰小城邓迪，开始为期9周的游戏开发竞赛，无论获胜与否，他们都将获得令人羡慕的机会——来自全球各大知名游戏公司制作人的轮番亲临指导、包括GTA制作公司在内的多家游戏巨头专门为选手们举办的众多party、一摞的游戏行业的职位空缺和游戏商业发行机遇……

在这个比赛中，选手们可以任意选择想使用的引擎、开发工具和平台，并使用最顶级的开发电脑，而根本不用关心其中的高昂授权费用。最厚道的是，比赛会为全世界的出线学生团队提供免费往返机票、食宿和高额比赛津贴，以及不要求任何知识产权及回报。

这么财大气粗的比赛从2000年起已经连续举办了11届，规模已经从英国本土艺术院校间的竞赛，转型为全球最顶尖的学生游戏开发竞赛，其背后支持的不仅有承办大学、英国政府、全球游戏产业界巨头们，甚至包括英国电影与电视艺术学院在内的权威艺术机构也都在为其摇旗呐喊……

这项游戏比赛规定，所有的参赛队在来到英国邓迪之前，只允许设计但不允许制作游戏。如果提前开始制作，一经发现将取消参赛资格。赛场在每周一到五的上午9点到下午5点之间开放，任何未经授权的外部设备都无法接入赛场。9周之内，所有的队伍都要完成一个事先设计好的游戏原型，并在爱丁堡狂欢节中为期3天的游戏展上进行展出，接受专家和观众的试玩与投票。

由于苏格兰是英国游戏产业的聚集地，因此大量游戏公司也云集于此，在比赛期间为选手们举办各种兴趣活动、专业讲座、开发指导及商务洽谈，帮助各参赛队事先各自的梦想。

当然，最吸引全世界学生开发者们，还是英国奥斯卡的致命荣耀。

挑战数码与英国奥斯卡

"英国奥斯卡"其实是一个昵称，如同美国的奥斯卡一样，它也是英国电影领域的最高奖项，都是由学院式的机构全体会员投票评定，以及举办群星云集的华丽颁奖礼。与美国不同的是有2点，一是英国奥斯卡的奖杯是金面具而不是拿着剑的小金人；二是，英国电影与电视艺术学院（BAFTA，British Academy of Film and Television Arts）颇具有先见之名，在他们每年颁发的奖项中，不仅包括电影，还有另外4个类别，分别是"电视"、"影视技术"、"视频游戏"、和"儿童选择"。

时至去年，英国奥斯卡已经能在这5个领域每年颁发110个奖项，其中视频游戏共颁发15个。如果你经常阅读游戏杂志，其实每年都能看到或长或短的一些颁奖新闻。（附录）

BAFTA为了让挑战数码时代这一游戏竞赛更具权威性，在最初就通过决议，在15个视频游戏类奖项中，设置一个名为"ONES TO WATCH"的奖项（英国驻华大使馆的官方翻译为："最佳新人奖"），所有的3个提名作品都必须来自于挑战数码时代竞赛的决赛阶段作品。这也就意味着，对于参加挑战数码时代总决赛的15支全球顶尖的学生团队来说，到达邓迪并非终点，而需要更加努力，为英国奥斯卡的提名和获奖而继续前行。

挑战数码与中国

从2000年挑战数码时代开始举办，到2006年时，才开始有中国选手的身影。当时的竞赛还是以个人身份参赛，获选之后要加入到各支英国本土游戏开发队伍中。2007年是中国学生们参与挑战数码时代的转折点，从这一年起，中国作为独立预选赛区出现，每年都选拔出一支4人小组代表中国参赛。

想作为中国代表队其实并不容易，但机会均等，首先，在每年的2月末3月初，英国驻华大使馆会发布中国区竞赛信息，包括报名和中国赛区独立预赛题2部分。预赛题一般是一套规定范围内的游戏题目，如2008是炮塔保卫战；2009年是碰碰车；2010年是flash游戏"我的小机器人"3d化复刻制作；2011年是flash游戏"细胞战争"复刻制作。这些题目要求参赛队伍都要在1个月内完成并提交，从不同角度考察参赛队在游戏开发方面的基础，时而着眼于AI算法、

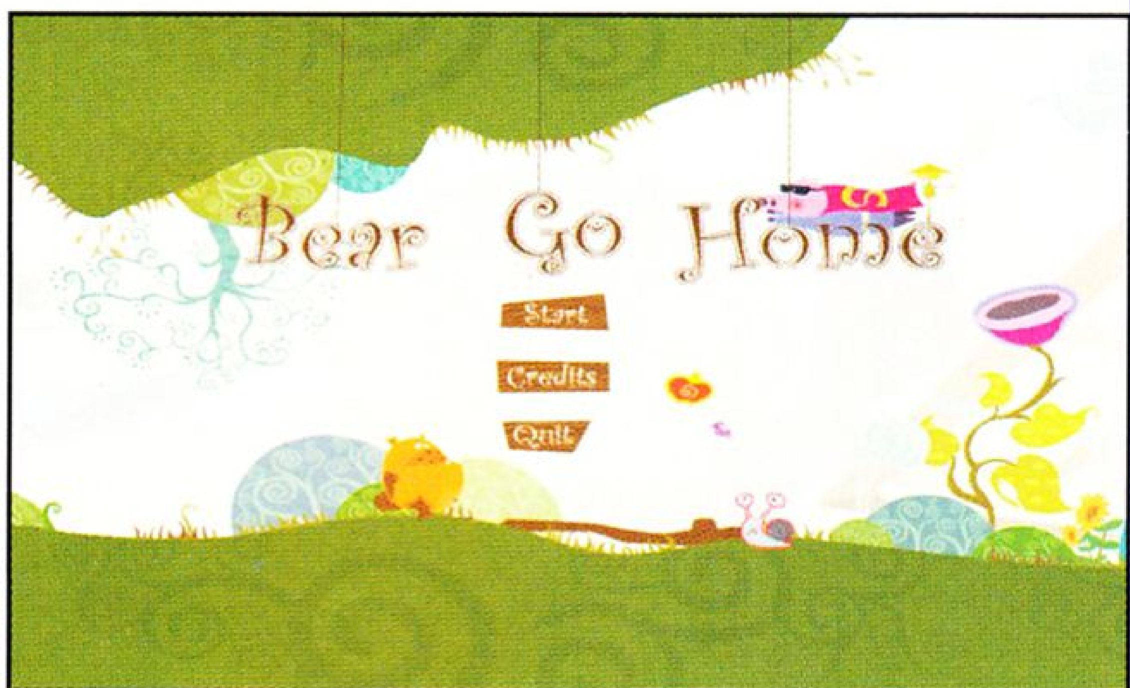
时而关注的是3d引擎掌握，甚至可能具体到碰撞检测与处理上。最终，这些队伍将根据初赛游戏完成度的评分，其中5－6支最好的队伍进入中国区复赛。复赛是中文答辩，每个队伍要向评委们陈述计划在英国的总决赛阶段所要制作游戏，评委根据这一游戏设计的好坏，结合初赛的成绩，最终选择3支队伍进入决赛。决赛每年都安排在英国驻华大使馆的文化教育处举行，参赛队伍通过远程视频向英国评委陈述自己的决赛游戏创意。在这个时候，各支队伍都要纷纷制作出华丽的ppt、构思巧妙的游戏玩法视频等来打动评委。但无论如何，你所设计的游戏都不能是让评委觉得它是一个已经完成或有太多基础以致可能影响公平竞赛。

一般北京时间第2天的上午，各队伍就能接获通知，得知自己是否能得到前往英国参加总决赛的邀请。当然，每年只有一支中国队伍能够出线，无论第2名可能有多么的优秀。不过也别难过，获得过出线权的所有队员都只能参赛一次，夺冠的队伍将有一个半月的赛前准备时间，这期间你可以选择一名英国队员加入你们的队伍，他将被组委会派到中国来和全队见面并参加中国区颁奖典礼。然后英国大使馆帮助全队办理签证，并提供免费往返机票。到了英国以后，世界各地的代表队都可以获得免费食宿、免费开发设备和一笔小组经费，以及发给每名参赛队员1500英镑左右的参赛津贴以作为占用学生们暑假时间的补偿。9周的开发将是非常短暂的，最终迎接各队的将是爱丁堡狂欢节中的游戏展，经过专业和大众评审们的试玩和投票，将决出前三名，也就是英国奥斯卡视频游戏类最佳新人奖的提名者。

如果你能获得前三名和提名，那么恭喜你，第2年你们全队还能再免费去趟英国参加盛大的英国奥斯卡颁奖典礼。万一不小心获奖，金面具奖杯将会全队每人1尊，要知道，就连章子怡这样的国际巨星，也只曾经凭借《艺妓回忆录》得到过电影类的最佳女主角的提名而已。毫无疑问，你将开创历史！

听上去很诱惑吧，但是来自中国的代表队历史上也只拿到过2次提名。这里就为大家简要介绍下他们的历史：

2007年是第一次中国学生可以组队参赛，代表中国的出线队伍来自北京大学（北大分别在2007、2008、2009、2011四度代表中国参赛），当时的队名是“凤凰种子”（phenix seed），他们在英国制作的游戏是《小熊回家》，这个是一个极其具有风格的2D游戏，你要帮助一只迷路小熊击退青蛙、躲避小鸟、翻山越岭、最后抵达家中，其中你能让它变身，为它照亮光明。游戏中你无法控制小熊的行走和跳跃，却能靠扯拽、拖拉、压扁它的身体，来帮助它克服一系列的困难。包锋铭、邓晰、李毅、王光耀一同夺得了比赛“最佳创意奖”，并代表中国学生首次被英国奥斯卡所提名。



2008年中国代表队实力更上一层楼，来自北大的郭林、高盈、梁威、张俊组成的Ctrl-D小组除了拿到了英国奥斯卡提名以外，还获得比赛的“最佳游戏奖”，创下了目前为止的赛绩最高点。他们所制作的一款联机对战的3D游戏《Vegeme》，使用了滚动球作为控制器，可以让2人互相pk。游戏的故事发生在一个星群，你要从绿色植物球或者机械球中选择一种使用，你所滚过的地面都会变成你方的领土，最后计算占领的面积。游戏无论从玩法、星群重力系统、道具配置等在当时都达到了十足的创新，最重要的是，北大学生们利用的是一套自主研发的游戏引擎。



2009年中国代表队依然由北京大学学生组成，这一年的竞赛主题是“梦”，限定全球的参赛队必须以这个特定的主题进行设计，朱启明、卢云庚、赖炜丹和龚胤杰组成的"trouble maker"小组所设计的游戏《汤姆的奇异世界》，讲述了汤姆在好梦与噩梦的平行世界中周旋，解开谜团，脱离梦境的故事。游戏场面非常华丽和宏大，四个三角体组成的奇异世界甚至可以变化旋转，美术设计让人叹为观止。但非常遗憾的是，由于实际工作量远大于预想，最终4名美术虽然日夜兼程，还是没有完成全部的美术的工作，使游戏在新手引导部分有所欠缺，最终名落孙山。不过值得一提的是，这支代表队在同时代表北大参加中国区预选的同时，还同步被学校征召参加了计算机图形学领域的最高竞赛“slggraph”,并以作品“门”斩获了全球学生组最佳装置动画奖。但无论如何，身兼不同领域的2项竞赛交替进行，一定程度的分散了他们的注意力。



2010年中国代表队的出线资格首次也是唯一一次被北大之外的学校拿走，受到上一年中国队游戏没有完成等利好因素的影响，最终中国传媒大学在中国区决赛中击败了北京大学，“King of Dice”小组在英国完成的pc游戏叫《色子滚滚》，利用色子的6个面的点数和地面上点数之间的滚动与吻合来过关。从游戏成品和赛果来看，这支由低年级本科生组成的队伍劣势较为明显，主要体现在渲染算法水平上落后于其它国际顶尖队伍导致游戏画面一般，并且交互上缺少新颖性。在这一年的比赛中，只有5支队伍制作了pc游戏，而有4支制作wii游戏，2支制作xbox360游戏，1支制作psp游戏，其它制作智能手机游戏。最终5个pc游戏的成绩都普遍落后。从这一年的比赛中，我们至少可以得出这样得结论，如果不能用超

强的技术来应对高清时代的挑战，那就要用新颖的交互或玩法来去弥补，否则实在很难在如此激烈的顶级竞赛中脱颖而出。



2011年，中国代表队组建资格重新由北大获得，这次名为yummy tummy的小组为决赛设计了1个用智能手机来控制电脑上角色乃至场地变化的游戏《谁是幸运鬼？》。为了重夺出线权，北京大学的队长征召的所有队员都是在国内各项编程和艺术设计竞赛上屡获大奖的选手，而众多前队员也纷纷参与了赛前指导工作。因此中国区预赛阶段显得十分顺利，每个轮次都以第一的成绩轻松晋级。而众所瞩目之下，他们的决赛成绩又将会如何？能否在时隔2年时候重新为中国拿下英国奥斯卡游戏类提名？感兴趣的游戏迷们可以在6月13日至8月14日之间的赛期中持续加以关注。

无论如何，对于中国游戏产业而言，这项比赛提供了非常棒的人材基础，历届出线选手或进入EA等国外巨头游戏公司，或供职国内各大网游或SNS游戏公司，或成为数字艺术领域的高校教师，或在游戏领域自主创业并小有所成……

附录：2010年度游戏类获奖名单

最佳游戏：Mass Effect 2（EA）
最佳体育游戏：F1 2010（Codemasters）
最佳动作游戏：Assassin’s Creed Brotherhood（Ubi）
最佳艺术成就：God of War III（SONY）
最佳家庭游戏：Kinect Sports（微软）
最佳核心玩法：Super Mario Galaxy 2（任天堂）
最佳手持设备游戏：Cut the Rope（Chillingo/Zeptolab）
最佳多人游戏：Need for Speed: Hot Pursuit（EA）
最佳原创音乐：Heavy Rain(EA)
最佳社交游戏：My Empire（Playfish）
最佳故事类游戏：Heavy Rain（sony）
最佳战略游戏：Civilization V（2k game）
最佳技术创新：Heavy Rain（sony）
最佳音效：Battlefield: Bad Company: 2（EA）
最佳新人（ones to watch）：Twang!
年度游戏大奖：Call of Duty: Black Ops（Activision Blizzard UK）



第2次スーパーロボット大戦OG

于被称为新西历的时代。
人类与异星人、平行世界的访客之间的战争宣告终结之后，又过去了一段时间……
曾经异星人·虚空使者投放陨石Meteor3的着落地，并作为在地球圈内引起内乱纷争的
军事结社“Divine Crusaders（DC）”的总部的南太平洋马克萨斯群岛的冥王岛……
其周边海域遭到封锁，一段时间内离开了历史表舞台。
然而，在暗地里某个计划却在着实的进行之中。
那是在地球联邦政府大总统的操纵下，利用ISA战术（使用具有航空母舰机能机动战舰
及其上面搭载的人型机动兵器实现的电击战）的特殊作战部队……
代号“GS”部队被设立。
GS部队作为独立于地球联邦军的军队组织，其主任务为完成
有关军事问题方面大总统的特别指令。
而在两名大总统特别辅佐官的指挥下，冥王岛再次被改造要塞化。
在那里种种计划的成果、多样新型兵器渐渐集聚于此。
而GS部队的实态被隐匿，对外仅仅作为新兵器的试验部队。
究竟这GS能否成为守护地球圈的新之利剑？
故事，由一个少年自冥王岛的脱走开始转动……

PLAYSTATION 3 PS3			
本刊译名：第2次超级机器人大战OG			2011年9月29日
机器人战略模拟	NBGI	8379日元	日版
蓝光	游戏人数未定	720p	审查预定

万众期待的高清平台机战续作终于公布了！同时万众期待的OG系列续作也公布了！那就是本作PS3独占机战最新作品《第2次超级机器人大战OG》。将PS2的《机战OGS》《OG外传》中的战斗画面加以PS3用高解析度化之后，外加诸多新制作的战斗动画，以及背景的3D化等技术的运用，本作无疑将成为迄今为止最华丽的一款机战作品。

地狱犬
机设 青木健太
初出PS2《机战MX》

中心计划开发的TE引擎搭载试作6号机。拥有极高的机动性，擅长炮击战。此外，为了进行TE引擎的细微出力调整和机体控制辅佐而导入了DFC（直接感知控制）系统，需要穿着特殊战斗服的播报员同乘驾驶。

雨果·梅迪欧
CV 高桥广树

地狱犬的测试驾驶员。地球联邦军第3特殊作战PT部队“啸狼”出身。为开发地狱犬而暂时异动的客将。感情起伏激烈，不过平时并不话多。初出PS2《机战MX》。

阿库娅·肯特鲁姆
CV 白鸟由里

地球联邦军人，地狱犬的播报员。性格开朗，也有些轻率。她身穿的泳装般的衣服是被称为DFC驾驶服的机体制御情报收集专用服装。初出PS2《机战MX》。

阿修
机设 角木肇
本作初登场。

以大破的PT凶鸟为基础，将其预备零件等组装上制作出的应急机体。本来凶鸟是预定为了开发修克拜因系列新型机作数据采集用而改修的试验机，但是不幸被大破，目前只停留于应急处置状态，被赋予了“阿修”的代号并加以运用。虽然搭载了T-LINK系统（念动力感知增幅装置），但是英古搭乘时却发生了异常反应，自此阿修变成非英古不能操纵的机体。本作初登场。

英古
CV 冈本宽志

自被封锁的冥王岛脱走的少年。为人寡默无口，在机动兵器的操纵和战斗方面发挥着非凡的才能。具有特殊的思念之力“念动力”，然而其过去的经历一切都包含在谜团之中。本作初登场。

约书亚·拉多古力夫
CV 中村悠一

通称乔希。在南极发现的迷之遗迹中进行研究的里·科学家菲力欧·拉多古力夫的儿子。并非军人而是应父亲要求作为“空骑士”的测试驾驶员。初出GBA《机战D》。

ジョッシュ
「エール・シュヴァリアー……
やれるはずだ、俺とお前なら！」

空骑士
机设 大轮充
初出GBA《机战D》。

由里·科学开发出的人型机动兵器。重视接近战的机体，装备可以射击和斩击的武器。由于脚步装重力制御器能够进行高速移动。搭载了南极遗迹发现的动力源和特殊OS。

菲利克来·盖斯特

机设 齐藤和卫

初出PS2《真实机器人兵团》。

德语拼接的幽灵之意。人造人计划中开发机动兵器的试作型、以及失败作准备舍弃的古铁等等机体的零件组合而成的应急机体。虽然搭载了高出力引擎但是由于机体尚未完工组装上了其他失败机体的零件，机能没有完全发挥。手腕是古铁的打桩机和3连机关加农炮，擅长近·中距离战斗。



阿丽埃尔·奥古

CV 小林由美子

菲利克来·盖斯特的驾驶员。给人以理智冷静感觉的少女。拥有比常人更为优异的肉体，擅长操纵人型机动兵器和战斗。初出为PS2的《真实机器人兵团》。

野生猛禽·喙

机设 谷口欣孝

本作初登场。

可变PT野生猛禽的强化改造型。搭载特斯拉引擎（利用重力质量惯性质量分离能的高效率反动推进装置），强化了运动性和机动力。并搭载了原型机所没有的电磁加农和格斗大剑，增强了攻击力。可变形为飞行形态。本作初登场。

变形



艾比斯·达古拉斯

CV 渡边明乃

恒星间航行计划"TD计划"的测试驾驶员。性格一根筋不服输。梦想是成为宇航员，为此而经受了艰苦训练的努力家。初出PS2《第2次机战α》。



高仓鸫

CV 长谷川和子

TD计划系统开发小组的成员。和艾比斯一同搭乘阿尔特里昂。基本上是爱操心的老好人，偶尔会做出无情的冷酷判断。初出PS2《第2次机战α》。

阿尔特里昂

机设 小野圣二

初出PS2《第2次机战α》。

恒星间航行计划开发的宇宙航行用&宇宙作业用AM。两肋搭载两基特斯拉引擎，运动性机动性是其他AM所无法比拟的。可在航行用和作业用两种形态间变形。

龙人机

机设 宫武一贵

初出PS2《第2次机战α》。

将大破的龙王机装备古伦盖斯特系列的预备零件使其再生成为人型机动兵器的机体。因此已经无法回复原来的样子。性能特征都继承了龙王机，擅长空中战和法术战斗，以及使用金箍棒的格斗战。

古伦盖斯特改

机设 宫武一贵

本作初登场。

特殊人型机动兵器（超级机器人），古伦盖斯特（一式）的强化改造型。一式本体上装备推进器与飞行翼、BEAM加农。增强了机动力和攻击力。可以变形飞行形态和重战车形态。





迅雷

机设 土屋英宽

本作初登场。

远峰薰博士根据DC比安博士里录下的设计图开发的DGG3号机。高速格斗战用机体，无需驾驶员搭乘，使用名为ZLAI的AI系统进行制御。目的是将全部DGG机体破坏。



量产型盖修贝斯特Mk-II改

机设 谷口欣孝

机战系列初登场。

基于PT盖修贝斯特系列强化改造案开发的机体。对原型机加以重新审视注重泛用性和整备性的现场主义加强版机体。通过换装外部装甲和武器等，起到适应各种作战内容的目的。N型为普通式样，G型为格斗战式样，C型为炮击战式样。

机战原创世纪再临

MAX ANARCHY マックスアナーキー™

PS3	本刊译名：极度混乱			2012年1月预定
X360	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

由SEGA发行，白金工作室制作，稻叶敦志担任制作人的《极度混乱》原本定于2011年秋季发售，但现在的发售日改为明年1月份，看来白金工作室的研发态度还是非常认真的。本作的游戏类型官方定为“多人数乱战格斗动作游戏”，这一点从不断公开的新人物中就可以探知。目前已经公开了8名角色，在所有动作游戏中，主角数量算是少有的了。



玛蒂尔达

玛蒂尔达年龄27岁，身高1.88米，体重188公斤……因为她是生化人。她的武器叫做“铁处女”，平常以腰带的型态缠绕在腰上，抽出后会由鞭子变形成棒子并伸出光束铆钉。

性感火焰拳 时尚大叔登场



火爆刺激 不失恶搞



→这个大叔的武器就叫作超级性感火焰拳……



←本作中的角色大部分都是生化人，因此他们的攻击能力特别强悍，甚至身上装有反应炉。



雷欧哈鲁特·维特力欧

身为生化人的他年龄25岁，身高2.04米，体重却比玛蒂尔达轻一些，“仅有”164公斤。他的武器是阳电子刀，借由改变出力可从双手双脚展开可自由伸缩长短的阳电子刀刃。



黑暗的未来 世界极度混乱

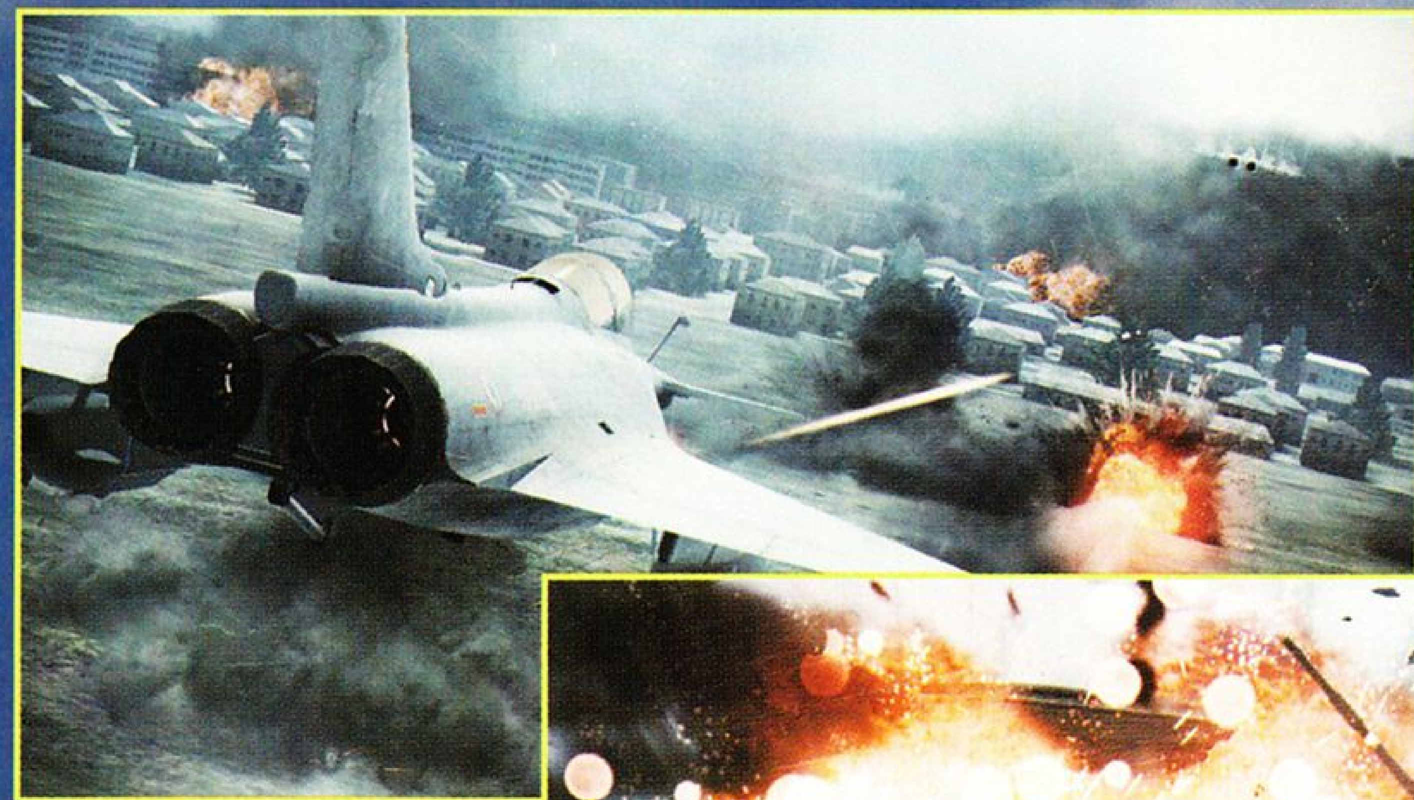
白金工作室开年力作

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
エースコンバット アサルト・ホライゾン

盘旋的猎鹰 俯视着猎物

PS3 / X360	本刊译名：皇牌空战-突击地平线		2011年10月11日	
	射击	NBGI	价格未定	版本未定
	蓝光/DVD	未定	分辨率未定	审查预定

上期曾经为读者介绍过皇牌空战最新作的部分情报，新作为了摆脱系列作光芒而努力在各个要素上求新求变求突破，增加了很多新系统，比如上次介绍的“近身缠斗”、和即将要为读者们介绍的“空袭模式”。战机固然是空战的主力，但同时也是地面战斗的重要辅助力量，伊拉克装甲师就是这样毁灭的。

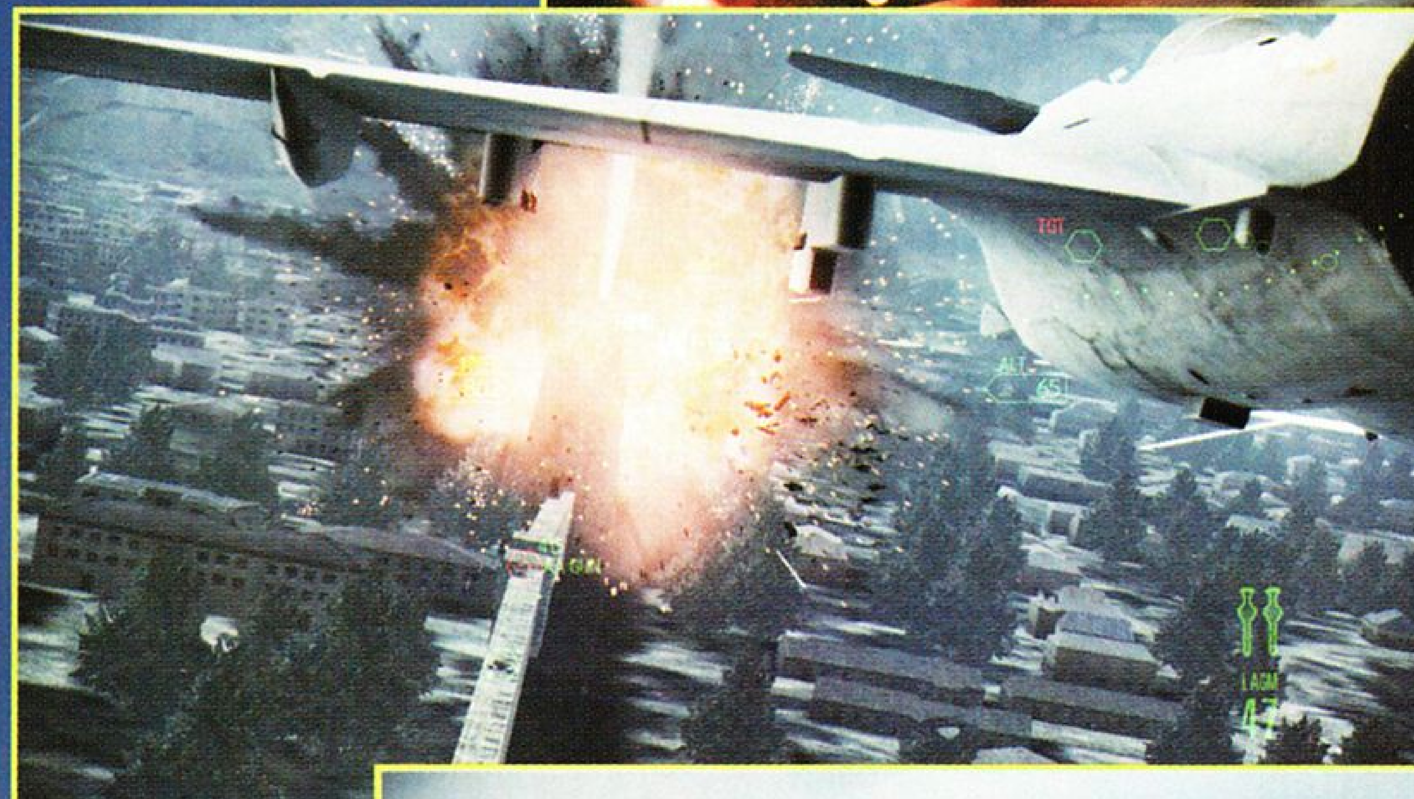


空袭如切菜 酣畅淋漓



坦克成活靶

→在强大的空中压制下，陆战之王竟成了活靶子。



坚城变废墟 电闪雷鸣



飞往空袭点

→到了空袭模式的指定区域以后，会自动进入空袭模式，不要炸得上瘾殃及无辜哦~

给予地面打击的空袭模式

“空袭模式”中，可以对敌人的地面装甲部队、舰艇编队和要塞进行打击，玩家操纵的飞机只要进入地图上的空袭范围就会进入“空袭模式”，为了躲避地面防空炮火，会有最佳路径的相关提示，玩家跟随最佳路径，即可亲历忽高忽低的高难度规避动作，然后同时发射空对地导弹、高爆炸弹或航空机炮，将地面目标进行粉碎。



确保范围 攻速提高

←在攻击圈范围内，航炮等攻速都会提高。



战鹰掠过处 车仰马翻



烟火绚丽

←不同的爆炸引起的火光就像烟花一样绚丽多彩。



空地导弹 飞机的刺刀

→瞄准地面目标后，导弹画出优美的轨迹。

破衣心跳满载





命运惩戒系统



在游戏中作为玩家的分身「随从强」将会得到一只神秘手环，满足特定条件就会开启异次元的门扉，在这空间之内精神和时间会产生歪曲，产生「对目标对象洒满神秘液体」的效果。甚至神秘液体的量，以及绿色的颜色也会渐渐产生变化，而且会影响到和目标对象的友好度。究竟要重视中意的角色之友好度和她好好相处，或是要顺从渴望观赏「命运惩戒」的养眼画面，全都端看玩家的选择。



监视回避系统



本作还贴心的搭载了可以一瞬间切换到伪装用画面的「监视回避系统」，不管在何时何地就算观看令人感到脸红心跳的「命运惩戒」画面也可以完全安心了。担心游玩被人监视的时候，不妨同时按下「SELECT＋START」马上进行回避……

PS Portable PSP	本刊译名：女王之门 混沌螺旋		2011年7月28日	
	策略角色扮演	BANPRESTO	6279日元	日语
	UMD	1人	容量未定	17岁以上

本作游戏是2009年发售的《女王之刃 混沌螺旋》的续作，集结来自各式各样动画游戏作品的人物，故事讲述因掌管时间和空间的「女王之门」不知道被谁所掠夺，因而造成世界的和平和秩序的崩坏。因「女王之门」所造成的诸多混乱的世界和前作的世界相连，也会有18名前作的角色登场，同时新收录4名全新配音的角色参战。

害羞请闭眼 杀必死降临

従者 ジャン

基本攻撃力 60
基本防御力 60
EQUIP

PARAMETER
HP 530
AP 50
SP 80
攻撃力 60
防御力 60
回避値 100
命中値 105
移動力 4
攻撃範囲 2

混沌の腕輪 × 1

装備すると
パーフェクトノックダウンを
行ったときに…！？
※男性専用装備

L R：キャラ切



→本作游戏被玩家戏称为破衣版机战系列，在战略模拟的基础上增加了吸引男性玩家眼球的破衣系统。



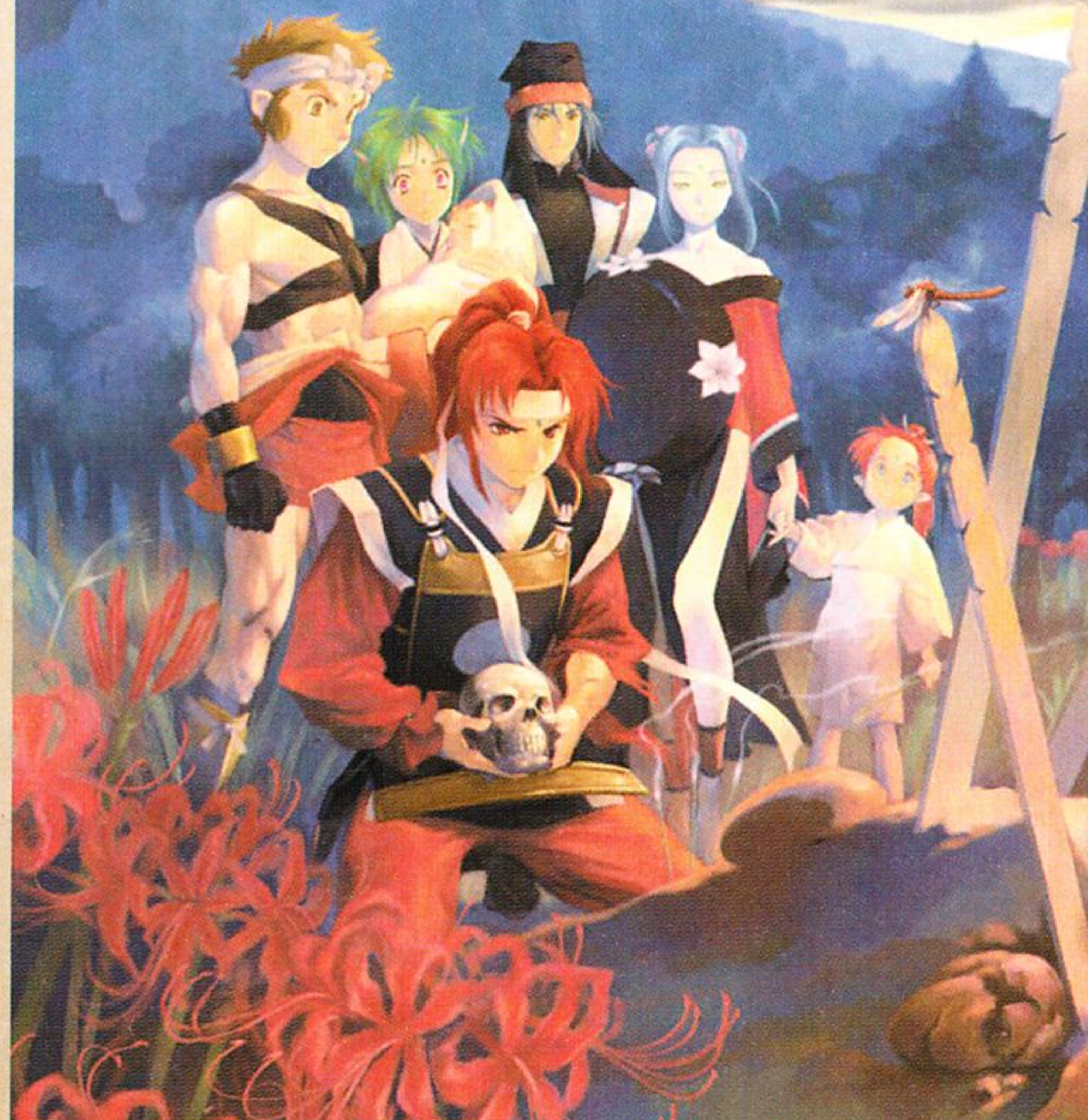
诺爱儿·瓦米利欧

CV 近藤佳奈子

身属统制机构的少尉，出身在边境的弱小贵族瓦米利欧家，因其卓越的战斗能力和术式才能年纪轻轻就被如月琴恩少校提拔为直属部下，平常虽然装的很冷酷，实际上有着害怕寂寞的一面，很不擅长和人沟通。除了战斗能力之外都非常笨，尤其是做菜的手艺……



跨过我尸体前进



PS Portable PSP	本刊译名：降鬼一族		发售日未定	
	角色扮演	SCEJ	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是一款日本文化底蕴十足的角色扮演游戏，从游戏系统、战斗画面到人设、背景画风都充满了十足的异域情调。游戏以日本平安时代为大背景，讲述了源太一族与鬼神首领"朱点童子"相斗的故事，勇士源太虽然落败身亡，但是在众神的帮助下，子孙终于通过"交神仪式"而复活，最后又强化了源太一族的力量后，终于战胜了"朱点童子"。



战斗系统

地图上将会显示敌人，接触就会进入战斗画面，从后背进入战斗则对己方有利。战斗开始时可从画面下方选择战斗结束后获得的奖励。战斗时是回合式指令系统，可以进行法术和奥术攻击，不管敌我、只要是队长被打倒，战斗即告结束。

一切靠运气 三星奖品翻倍



→战斗前的碰奖系统，会带来更多惊喜。





←战斗中进行的奥术及法术攻击非常华丽。



基本流程

玩家将从源太一族的宅邸为起点，进行开始征程前的组队，在准备好之后就可以前往京城周边的迷宫进行挑战了。在到达迷宫最深处之前，将会遇到各种妖怪，通过战斗可以得到宝物和经验。期间还可以得到众神的帮助，管理战斗获得的战果。

红火出现 宝物获得



←左上角的红色火焰出现时会得到宝物。

冲刺移动 方便快捷



→按住X键即可进行冲刺移动。



交神仪式

源太一族的后代都受到了朱点童子的短命诅咒和绝种诅咒，生命只有短短2年，而且无法生育，所以就只能依靠"交神仪式"来繁衍。有风、火、土、水属性的8位神可供选择，根据不同的排列组合，创造的后代也各有特色

飞天之舞子



←每位神明的能力都会引发后代拥有一种非常强力的能力。

强化的能力

→PSP版中各神明的能力值都得到了强化，后代的能力更为强大。





绿茵场风暴再燃

PS3	本刊译名：FIFA12		发售日未定	
X360	体育竞技	EA	未定	版本未定
	蓝光/DVD	4人	分辨率未定	审查预定

新作加入了"冲撞引擎"，可以即时监控球员之间的身体接触，力求维持正常的肢体碰撞，以展现游戏的平衡性，球员在控制足球的时候精力回复的时间变得更短，让场上比赛变得更加激烈，节奏更快。通过"精准运球"机制，能够更好地控球、调节队员之间的攻防转换节奏、创造更有利的攻击与防守体系。"生涯模式"中可以体验真实的比赛瞬间，新要素则令临场体验更为逼真。

蓝军的攻势 晴天一声霹雳





→皇家马德里这位背身向你的球员是谁？猜对有奖哦。

战略藐视 战术重视



←"精准运球"让破人墙的技术活成功率更高。

兵工厂的咆哮 阿森纳逆袭





→由于冲撞引擎的加入，游戏变得更加流畅。



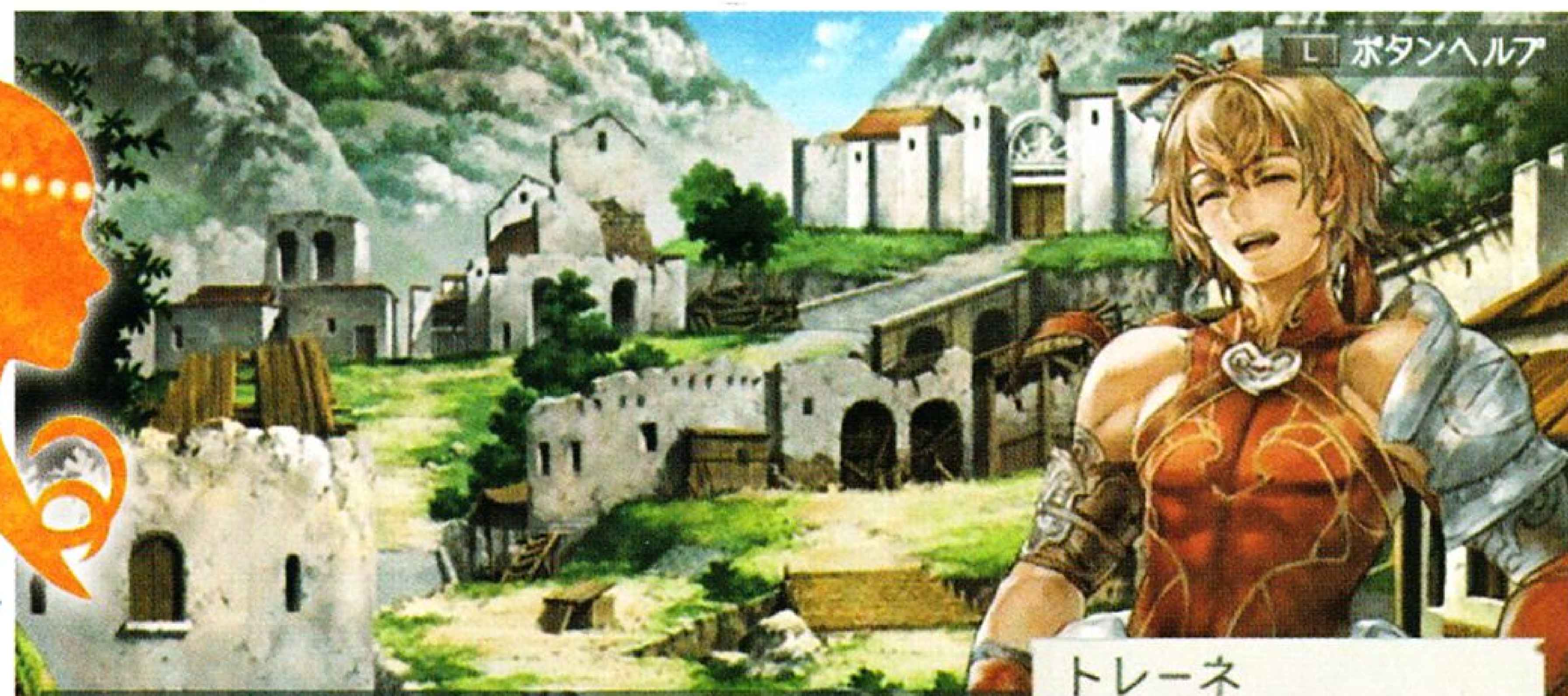
←抛去西甲、意甲、英超之外，法甲的较量也非常激烈，左图可见一斑。

运动精神 不只为胜利



→合理的力量控制，让防守变得更干净，没有演员、没有影帝。





经典网游转型掌机游戏

PS Portable PSP	本刊译名：仙境传说 光与暗的公主		2011年秋季预定
	角色扮演	GOE	售价未定	日语
	UMD	1人	容量未定	审查预定

本作是以知名PC在线角色扮演游戏《仙境传说Online》的游戏系统为基础，由原创的世界观与角色展开全新故事剧情的角色扮演游戏，由曾经手《召唤夜想曲》系列的 Apollosoft 团队与Chime共同开发制作，游戏舞台设定在位于北方的葛兰兹利塔半岛上。

超限 Over drive

「超限」是消耗「超限计量表」在一回合发动多次技能，随着等级提升每回合能发动技能次数也会增加，最多能发动四次技能，不论是攻击技能或回复技能都同样适用，这也可以大大降低战斗的难度。

技能追击技

←同一回合多次使用技能就相当于在技能后追加技能继续攻击。



主角必杀技 华丽特写 绚丽夺目

爆击 Burst strike

「爆击」是消耗「爆击计量表」与伙伴联手攻击敌人，反复与同一伙伴战斗能发动爆击的次数就会增加，因此多与同伴连携能让战斗朝有利方向发展，此外特定爆击组合可在攻击同时获得回复效果。

同伴连携技

←和同伴连携是克敌制胜的最佳选择，要熟练掌握这一系统。





→爆击攻击之后还可以获得不错的回复效果，这系统在战斗中也相当重要，使用时机适当可以反转战局。

菲欧娜 职业 神官

因为战争变成了孤儿，是义勇团的一员，面对即将展开的战争挺身而出保护自己重要的人。

维达 职业 萨满

在母亲死后对身为评议长的父亲的保守很是不满，是倡导战斗的过激派先锋，为人狡猾冷酷。

莉贝伊拉

孤儿院现任院长，同时也是一位孤儿，在之前孤儿院院长去世之后独自支撑着这所孤儿院。

贝尔库特 职业 神射手

守备部队长，为人相当和善，在部下中人气非常高，箭术一流，但是总是固执的坚守规矩。

吉尔多

联合国家阿乌拉的评议长，之前是一个主张战斗的人，但是在妻子死后变得向往和平。

加斯顿 职业 骑士领主

皇国出身的佣兵，为人乐观直爽，但是总是口无遮拦，被身边的人讨厌的典型大叔角色。



ノーラと刻(とき)の工房 霧の森の魔女

NINTENDO DS NDS	本刊译名：诺拉与时间工房 迷雾森林的魔女		2011年7月21日
角色扮演	ATLUS	售价未定	日语
卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

由ATLUS制作的NDS新作《诺拉与时间工房 迷雾森林的魔女》将于7月21日推出。本作由《世界树的迷宫》制作小组和《亚兰德的·金术士》的初期开发班底所共同合作研发，是NDS平台上的全新「生活系」RPG游戏。故事讲述诺拉因为意外事件而被怀疑是魔女，为了解开误会要努力和村民们交流互动，加深彼此之间的羁绊。

游戏的关键与人交流



被村民误会是魔女的女主角要想解除这种误会就要努力尝试和村民交流。

使用导刻术达成依赖



游戏中有很多这样那样的依赖，玩家需使用导刻术来达成这些任务从而完成依赖。

诺拉·布兰朵 cv 竹达彩奈

被误会为魔女 活力满满的女主角

本作的女主角，为了成为可以独当一面的导刻术师而造访迷雾森林的16岁少女。个性上总是乐观且充满活力，就算被说了坏话也会不放在心上。

路兹·阿莱纽斯 cv 铃木建一

菜鸟初学者 目标成为传奇

耳闻有关迷雾森林的魔女传说，燃起了打倒魔女从而一战成名的斗志。因为是新手的关系所以没什么像样的战斗力，但也没办法令人感到讨厌。

艾尔希·科因 cv 今野宏美

人小鬼大 爱好矿石和茶会

登佩利那村武器店的独生女，和年纪相反很懂事。对于矿石有着超乎常人的兴趣，对矿石的鉴赏力甚至超过大人。

卡露娜·亚斯坦勒 cv ゆかな

冒失女剑士 剑术无人能及

受雇于伊萨米镇的佣兵，现栖身于剑兵集会所。拥有高超的剑技，战斗时毫无破绽。是这一带无人能敌的最强佣兵女剑士，但也有冒失的一面。

桂桂 cv 大谷育江

心直口快 诺拉的挚友

和诺拉一起来到迷雾森林的提克族男孩，性格喜欢直言不讳，但总被诺拉忽略带过。不即使是这样仍然是诺拉很要好的朋友。

建立起联系你我的羁绊

女性向 恋爱后宫游戏





PS Portable PSP	本刊译名：驯兽师与王子 携带版		2011年6月30日
	恋爱冒险	IDEA FACTORY	5040日元	日语
	UMD	1人	容量未定	12岁以上

本作是2010年PS2平台上推出的同名游戏移植版，故事讲述女主角蒂安娜想要跟母亲一样成为世界一流的驯兽师，但却苦于没法找到适合教导技能的猛兽。有一天她在路上发现有四只动物被拍卖，女主角拿出身上重要的胸针买下了这四只动物，但回家后这四只动物却突然说出人类的语言，并告诉女主角「我们是邻国的王子」！

美女与野兽 童话般的爱情

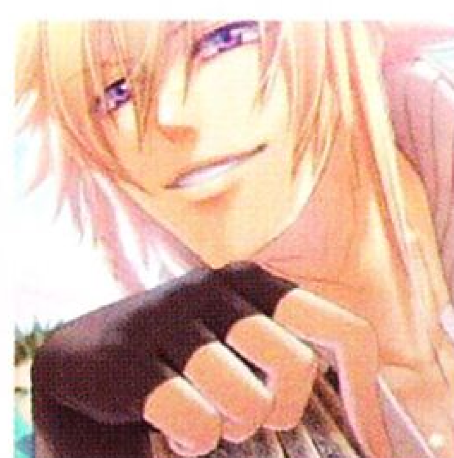




←本作中男主人公都变成了动物的摸样，而且设定异常可爱，绝对是女性玩家的最爱。

女性玩家杀手 超可爱的王子





玛提亚斯 CV:绿川光

不仅拥有非凡的剑术，头脑也非常好的法泽恩王国第一王子，时常自信满满。总是不自觉地向周围散发着荷尔蒙，一旦见识到他强大的一面，无论怎样的女孩都会喜欢上他的。变身动物为狮子。

阿尔弗莱德 CV:鸟海浩辅



法泽恩王国第二王子，兴趣是锻炼身体。小时候因为事故而失去一只眼睛，也因为那件事而对玛提亚斯非常忠诚。是个很认真，并在王国的士兵和骑士中拥有很高人气的青年。变身动物为狼。



露西亚 CV:下野紘

法泽恩王国第三王子，脑子反应很快，吵架也不会输给任何人，嘴里总是喋喋不休。而运动方面很弱，曾经在实战中逃跑过。他喜欢把东西弄得乱七八糟。变身动物为鸭子。

艾力克 CV:尾裕贵



法泽恩王国第四王子，即使变成动物也绝不会放开唯一的朋友（青蛙玩偶卡斯巴尔）。在音乐、美术等艺术方面的天赋。因为是最小的弟弟所以总是爱撒娇，变身动物为兔子。

万里挑一 选择属于你的那个唯一



←恋爱游戏有时候也很残念，那就是挑人挑到眼花，美男太多也是罪啊！

BIRDS of STEEL

决战天际的雄鹰

PS3 / X360	本刊译名：钢铁之翼			2012年预定
	空战模拟	KONAMI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

本作以第二次世界大战为主题，珊瑚海、珍珠港等等主要战场都收录其中。故事模式中也准备了二战的历史性战斗和架空的任务等等。以喷火式战机和P-51野马战机为首等等100架以上知名战机皆会登场，并忠实呈现其武装、操作性及能力。另外也对应在线对战和协力任务。



胜负一瞬间 猛禽间的较量

硝烟弥漫



→空军的加入使地面战场腹背受敌。



早期军舰运动堡垒

←早期军舰装载飞机数量有限，而且起落难度也大。

最原始的空战



→本作的画面不像以往那么杂乱，真实还原了当时的场景。



←本作完全还原二战的空战场面，带给你朴素却更为惨烈的战争体验。



空中神射手比拼技术



→二战时的飞机没有导弹，空中作战仅凭飞行员的射击能力。

胸中激荡

閃乱カグラ —少女達の真影—

せんらんかぐら

忍者乳乱

story

忍者——那是古时曾经活跃于战国乱世的影之存在。
在人群中隐蔽、探查、煽动、欺骗、破坏——以及杀戮。
接受各种黑暗依赖委托的阴之存在——
曾几何时已在人们心中消失，
成为仿佛只在童话世界存在的虚无存在。
然而无论经过多少岁月，哪怕他们已在人们的心中消失，
人们的所为却不会为之改变。
即使是现在依然需要那些生在暗影世界的他们。
没错，忍者现今依然存在着！
现代忍者的雇主大都把忍者当做满足一己私欲的道具。
为了对抗那些被黑暗势力所雇用的恶忍，政府开始了
某个机密计划以育成隶属于国家的善忍。
而为此所建立的育成机关的名字就是——
“国立半藏学院”

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：闪乱神乐 少女们的真影			2011年9月22日
	学园忍者动作	Marvelous	5980日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

早在4月份就已公开的本作无疑是当下3DS最受瞩目的游戏没有之一。《红忍》《一骑当千》系列的生父高木谦一郎担任本作的企划和原作。以忍者育成机关“国立半藏学院”为舞台展开的5位女主人公与她们5位宿敌的爽快、刺激、血腥（鼻血）、豪放、性感的忍者横版过关动作游戏。这次为大家带来的是故事背景和5位主角的人物介绍，外加些许的特色系统。



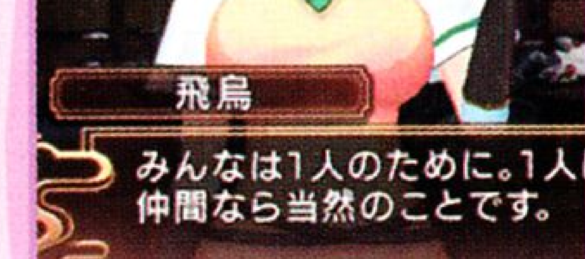
胸部大特写 乳尻乱舞

←游戏中满足特定的条件即会出现超魄力特写镜头插入！杀必死满载！

服装破损

→随着玩家角色伤害的积累出现约定的破衣场面！





↑如果认为本作只是单纯的卖肉那你就错了！充满信念与感动的故事同捆！

→此外还有丰富的换装与鉴赏系统哦！



云雀

B80 W55 H73 声 井口裕香

国立半藏学院1年生。尽管本人很努力，但是却总是制造各种麻烦的问题儿。稍有些不善战斗的另一面，在谍报领域却十分拿手。



柳生

B85 W60 H83 声 水桥香织

国立半藏学院1年生。虽然是新生，却拥有强大的忍者实力。讨厌无意义的事情，因此并不常把感情外露。



葛城

B95 W57 H90 声 小林优

国立半藏学院3年生。爱哭爱操心的大姐头。总是在思考之前身体就行动的豪快单细胞。看到可爱的女孩子总是忍不住性骚扰。



飞鸟

B90 W57 H85 声 原田瞳

国立半藏学院2年生。总是精神百倍，无论做什么事情都是努力拼命。作为忍者实力一般，不过具有超群的潜在能力。



斑鸠

B93 W59 H90 声 今井麻美

国立半藏学院3年生。冷静沉着的优等生班长。平时很温柔而一旦生起气则无人可挡。故事中心般的存在。

十七年进化作 灵魂之棒球



PS3 / PSP	本刊译名：实况力量棒球		2011年7月14日	
	体育竞技	KONAMI	6980日元/5250日元	日版
	蓝光/UMD	2人	分辨率未定	全年龄

本作是17年历史的老牌体育竞技游戏《实况力量棒球》的最新作，将会跨平台推出。本作秉承了本系列一贯的风格和特点，收录了最新的秋季预测资料，在发动特殊技能时，会以特别有冲击力的效果呈现在画面中，据说选手的能力大多能够达到S级。不过文字方面的整理资料不较少，目前放出的大部分为图片资料，也就只好推敲和揣摩了。

随时随地 随心所欲



←中途停止游戏的话，可以再开；PSP版则可以随时游戏。

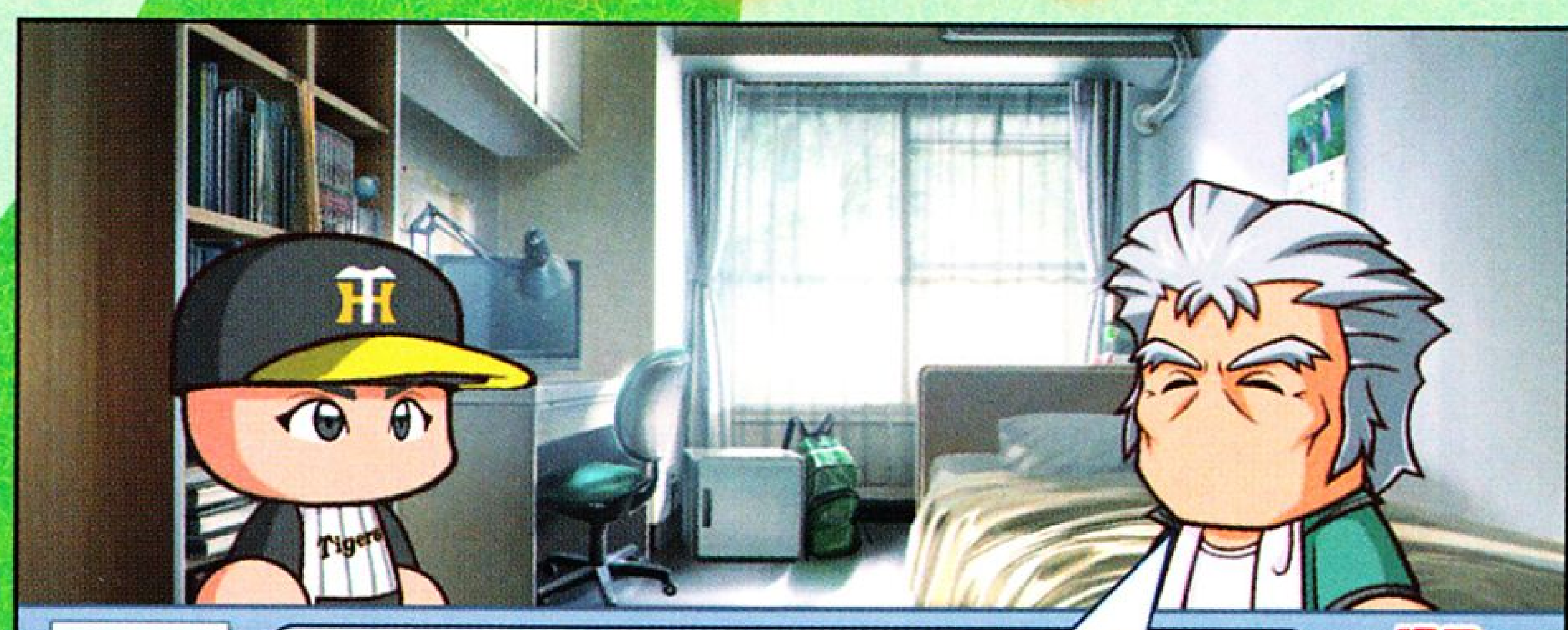
闻名识人 取名需谨慎



←初学者不妨从日常的练习开始，慢慢提升能力。

形象大提升 楚楚动人

→角色的五官变得更加清秀可人，十分耐看。



←虽然是体育竞技类游戏，但是本作中也有很多剧情串联。

能力提升 目标本垒打



注意队友暗示



→没有什么比胜利后享受队友间的庆祝动作更美妙的了。





←队员的能力种类更加丰富，培养属于自己的队员吧。

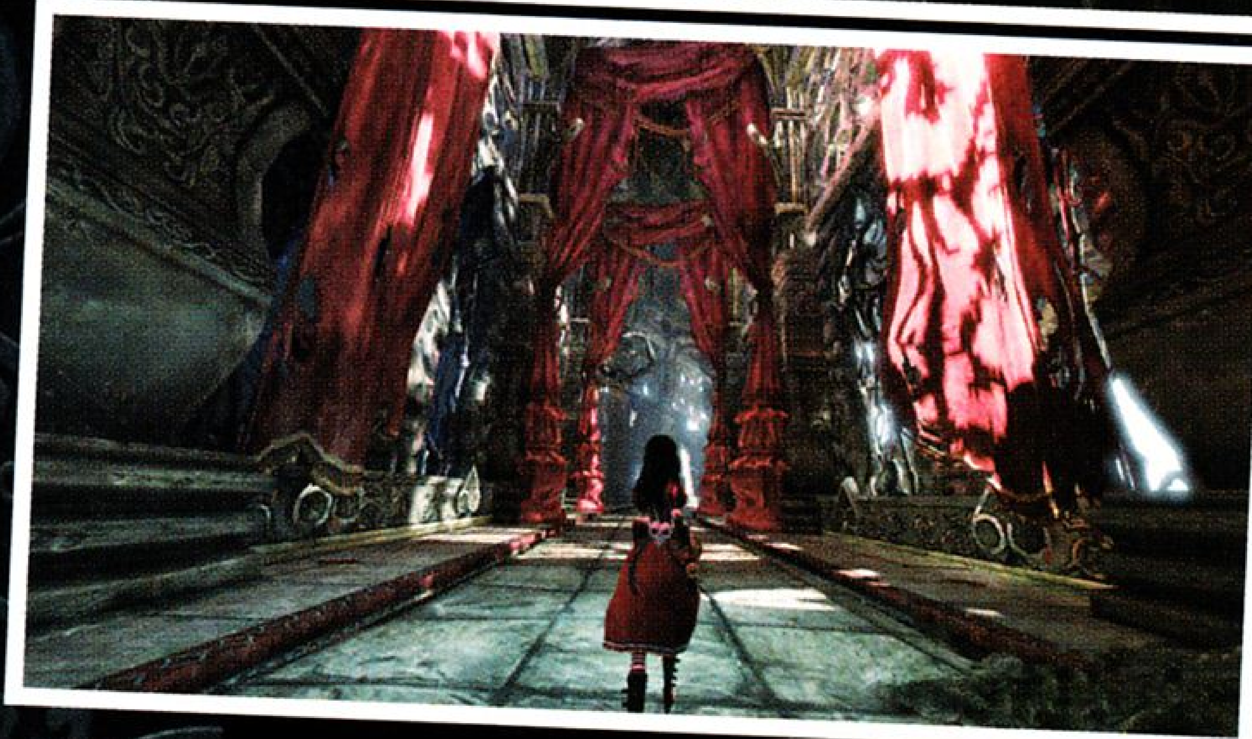
力量与速度 少数精锐

黑色童话降临





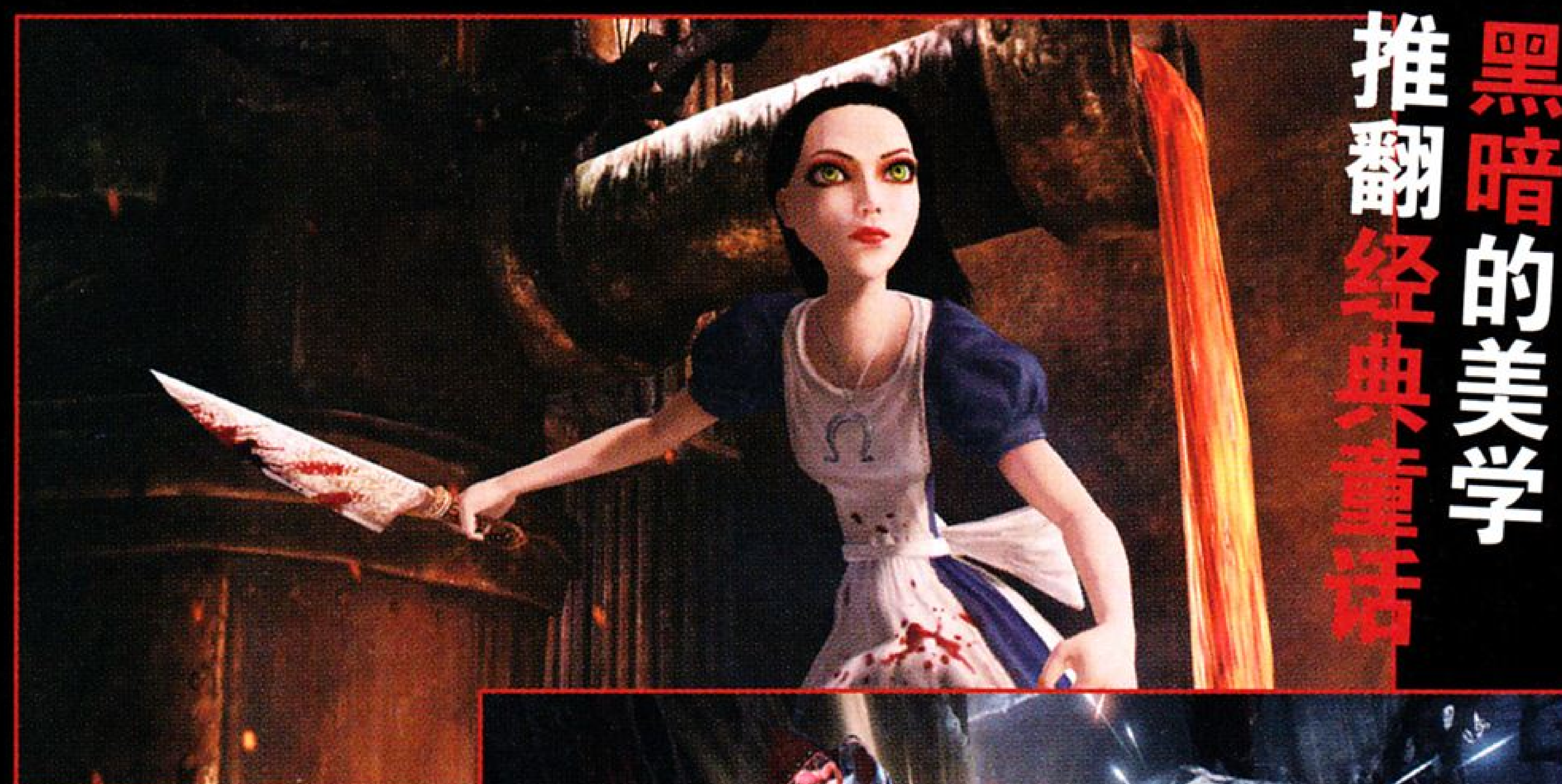




PS3	本刊译名：爱丽丝惊魂记 疯狂再临		2011年6月14日	
X360	动作冒险	EA	49.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	18岁以上

在爱丽斯的第二次仙境冒险中，她将穿梭六个不同地区，每个地区都有迥异独特的设计风格与呈现方式。爱丽斯的武器包含在前作中出现过的刀及木马棒槌，现在分别可作为轻击与重击之用。至于远程攻击部分，爱丽斯有可当作机枪使用的胡椒研磨罐，以及可充当榴弹发射器使用的茶壶，与游戏中诡异扭曲的世界完全契合。

推翻经典童话 黑暗的美学



→本作一向有很大争议，这次定为18禁可见游戏的叛逆程度。





奇幻怪诞 遍布危机



←本作的游戏风格异于寻常的黑暗压抑。

鬼怪横行 妖魔当道



←敌人都像是童话中的邪恶版。

大型爱丽丝 另类重现

→变大缩小是原作中的经典桥段，但游戏中的爱丽丝变大后无疑将是敌人的噩梦。

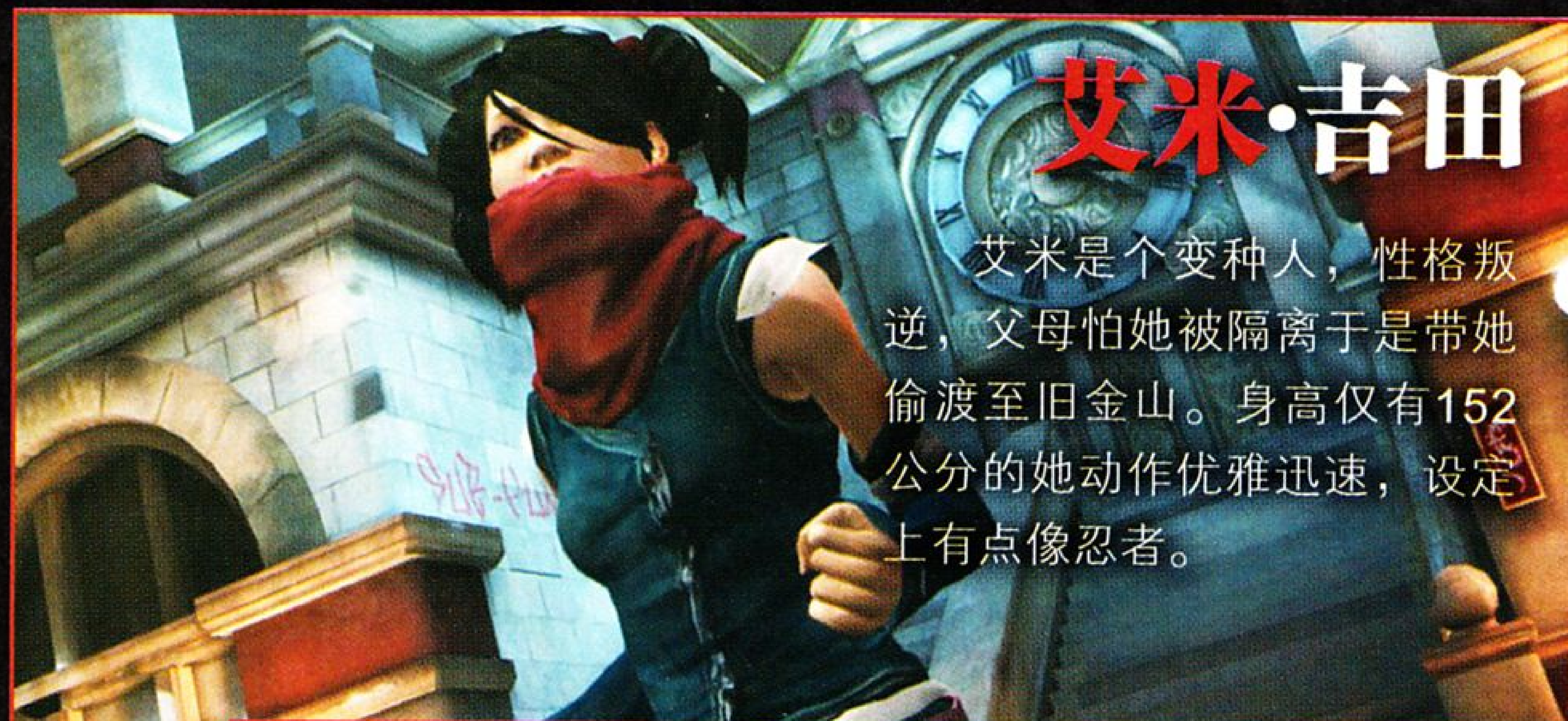


X-MEN DESTINY

UNKNOW 未知

本刊译名：X战警 命运		2011年秋季预定	
动作冒险	Activision	价格未定	美版
媒体未定	人物未定	分辨率未定	审查预定

Marvel和Activision将以X-Men为题材开发新作《X战警 命运》预定2011年秋季发售，但对应平台目前尚未公开。官方目前为止公开了两名角色，并且放出了游戏画面截图。本作虽以X战警为题材，但从图中我们却没有看到最为熟悉的那些身影，估计本作仅仅是以X-Men为背景，主打的是全新角色。



艾米·吉田

艾米是个变种人，性格叛逆，父母怕她被隔离于是带她偷渡至旧金山。身高仅有152公分的她动作优雅迅速，设定上有点像忍者。



→艾米的特殊能力似乎和电有关。



X-MEN新成员



格兰特·亚历山大

格兰特·亚历山大梦想成为足球明星，其实是乔治亚州的大学生，偶然觉醒了变种人的能力。根据游戏画面，可以推测出葛兰特可能为力量型的角色。



是敌是友？

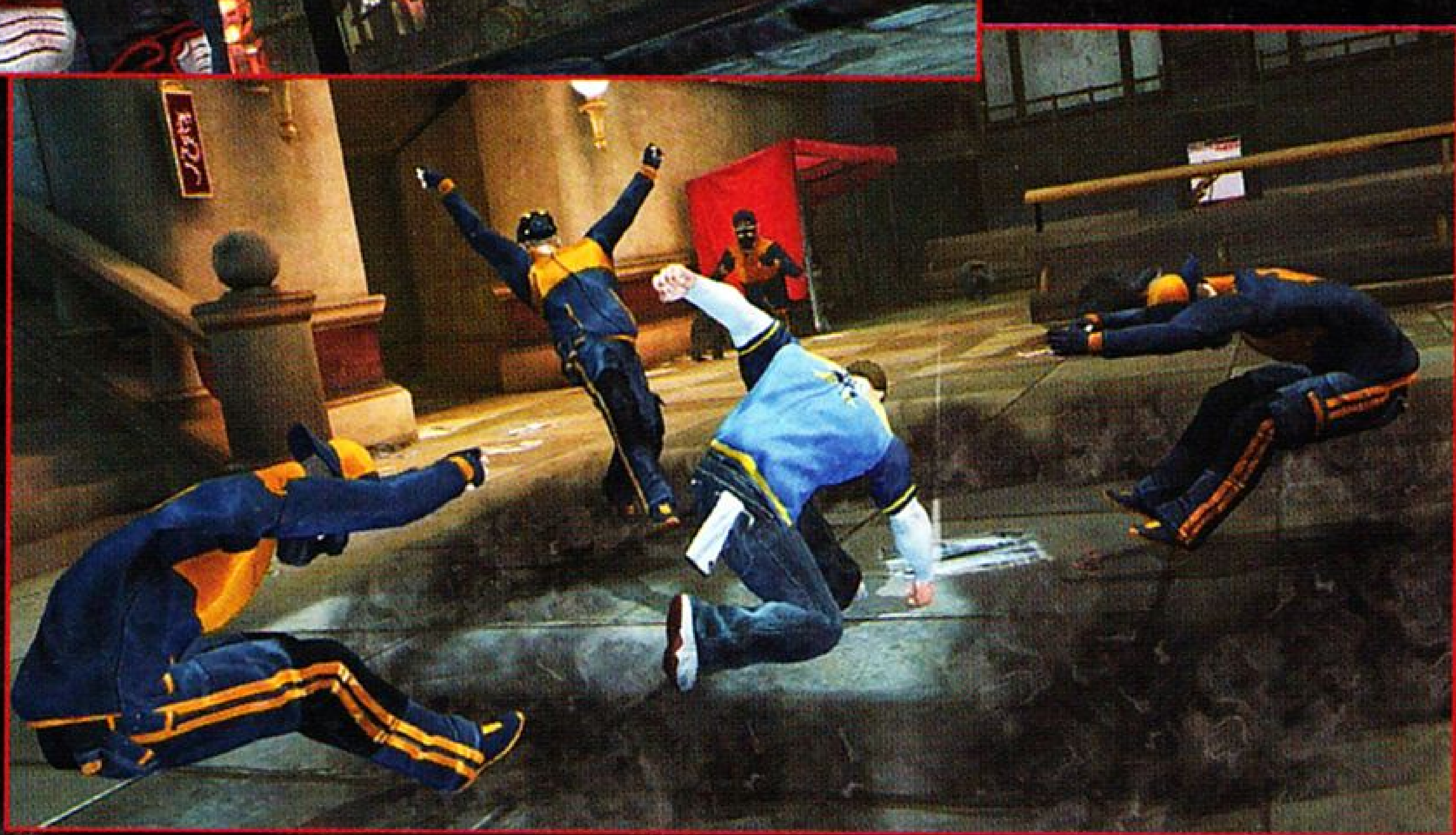
→本作的主角居然会和X-MEN作战，他们究竟是……



超能混战空前激烈

←我们在游戏中将欣赏到各种超能力之间的对决。

只身对群狼 威力拔群



全新时代来临……

此生是为何？

恶魔幸存者

DEVIL SURVIVOR 2
デビルサバイバー2
2011.7.28 ON SALE

NINTENDO DS NDS	本刊译名：恶魔幸存者2		2011年7月28日	
	恶魔生存SRPG	ATLUS	6279日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

前作《女神异闻录 恶魔幸存者》于2009年发售，由于其深刻描绘现代人类内心的阴暗与纠葛的厚重剧情故事与系统而受到了玩家的好评。而这一充满了决断和分歧，根据展开开拓多数未来的戏剧性RPG如今又将推出第二作。延续前作好评的世界观和战斗系统，大幅追加恶魔全书等新要素，容量超过前作的2倍，充满期待。

峰津院大和 17岁

放弃你那淡淡的期待吧
你的人生已没有任何保证

吉普斯的年轻局长。吉普斯的创始人一族峰津院家的嫡子。作为组织的领导统率着局员们。

柳谷乙女 24岁

我这样也是吉普斯的局员
使役恶魔什么的当然没问题

吉普斯大阪本局的局员。作为医生负责整个吉普斯的健康管理。平易近人，内心温柔的女性。

迫真琴 26岁

勇气与无谋是不同的
这一点请不要忘记

吉普斯东京支局的局长。拥有一种凛然气质的成熟女性。对吉普斯效命尽忠的人物。

菅野史 21岁

嗯……那个，好的
又要说明真麻烦

吉普斯名古屋支局的局员。知识渊博从事各种研究。对于研究以外的事物没有兴趣，因此对于人际关系毫不介意。

周三的侵略者
梅古雷兹

周一的侵略者
梅拉库

周日的侵略者
多贝

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、端午节怎么还借周六日！

闯关族的家

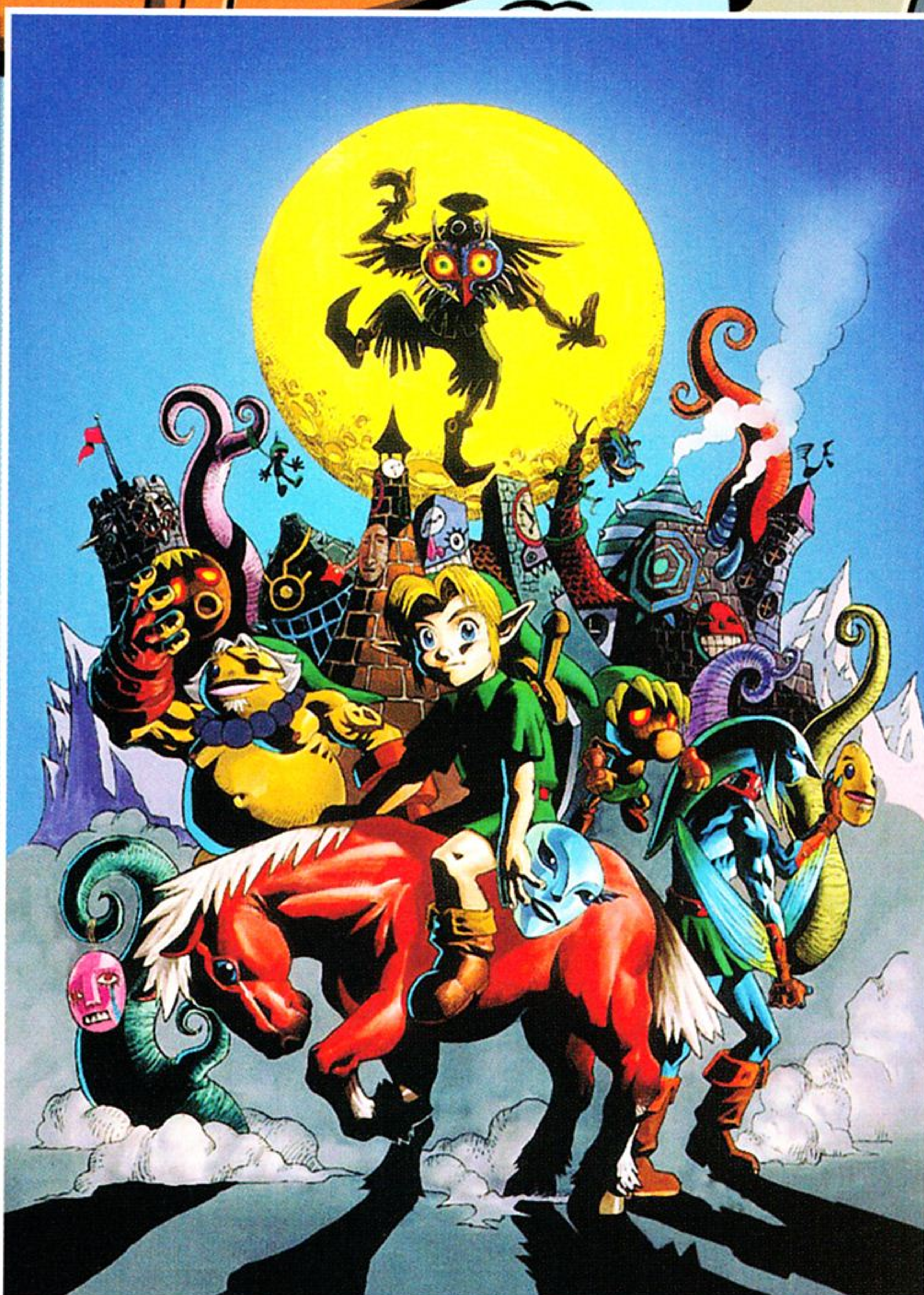
本期主持：蔬菜汁

□插画 / 汤米

闯家征集来信： 信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：Ein 性别：男 年龄：16岁
QQ：1311277056 地址：山东东营
自我介绍：暂无

姓名：张皓然 性别：男 年龄：18岁
QQ：860774903 地址：四川泸县一中
自我介绍：伪宅

姓名：尹为群 性别：男 年龄：26岁
QQ：1561864041 地址：北京市海淀区
自我介绍：萝卜心大叔

姓名：杨璟 性别：男 年龄：17岁
QQ：695070296 地址：湖北省荆州市
自我介绍：E3无限展望ing

姓名：苏畅 性别：未知 年龄：16岁
QQ：517372755 地址：河南许昌
自我介绍：内是统一教文字

姓名：王思语 性别：女 年龄：15岁
QQ：330371077 地址：河北承德
自我介绍：口袋太鼓控





●6月第三个星期日是父亲节，同学们想好怎么为自己的父亲庆祝这一伟大时刻了吗？

●"父亲"提到这个词就让我心中感觉有一种莫名无形的力量，这种力量使得我无所畏惧，神马都不怕！无论遇到再大的困难，他都会站在我身旁，默默的支持我，永远~

●在我印象中的小时候，我的父亲非常的高大魁梧，我可以肆无忌惮的把他的手臂当成单杠，也可以骑在他的脖子上俯视下面的所有人。但随着年龄的变化，我长大了。虽然他的力气满足不了我儿时的梦想，但他依然是我心中最伟大的"父亲！"

●他不爱说话，只是成天到晚忙碌着……虽然每个月只有那么点的收入，但把这个家照顾的无微不至。不知不觉中，我在他的身上学会很很多，也明白了很多。同时，他也教会了我怎样才算是一个真正的男人。

●不光是我，我想全天下所有的父亲都是好样的！或许有的人因为家庭的原因没有过像我这样的感觉，但我想或许他真的有什么苦衷也说不定~

●不要去抱怨自己的父母，不要去抱怨自己的家庭。无论你出生在什么样的环境都不要紧。因为是他们给了你生命！这一点就足以让你去感谢他们一辈子……

洋洋



●热，就一个字概括。这天热死了……

●在上期截稿之后的那个周末，我看了一部叫做《玩大的》原创电影，怎么说呢，就必须是一个字——好！很感人，真的很感人，我前前后后一共看了4遍，也前前后后哭了四回。虽然与自己的小时候还有些不一样，但是却打从心里有一种'我小时候也是这样'的感觉。泪奔吧~少年（似曾相识的台词吧）。

●最近星际争霸1的战火开始悄悄的在编辑部蔓延，每每到了下班之后，我就拉上蔬菜汁和洋洋一块打星际争霸1，这里特别表扬一下蔬菜汁，作为一名神族的玩家，一到主基地被我打掉之时、分矿被我清光之后，就开始使用他那犀利乱放水晶战术——即地图边边角角乱放水晶。由于是星际争霸1这款老古董的游戏，因此想要取胜除了对手自己退出游戏以外，就只剩下拆光对手的建筑物这一方法。所以——你们明白的……到之后我自动打出了GG。

十二月的雪



【信件相关情报：电子邮件】

各位小编==吾辈看了1年的DR后，内心蠢蠢欲动，但鉴于本人是寄信苦手，导致一直没有勇气去回函。电子回函也是我问人才搞明白的（话说你们介绍的电子回函是什么玩意嘛，明明是一个网站吗，为什么写的和两个网站是的啊，害得我每周在无法找到网页和VGAME中像【哔】一样苦苦寻找啊，要不是我问了人，这张回函表还在沉睡呢~哼~）怨念完毕。还有啊，别看我打的都是A，其实那些攻略我看都没看啊，其实那些专栏我是想打S的啊，本人热爱吐槽，整个DR我最感兴趣的就是闯家了啊，我觉得杂志的意义不就是互动的平台么==我还有一个爱好=那就是探寻世界观，那篇《超级王道学园SF》真是让我不明所以的燃起来了啊，希望以后能多多看到类似的~~另外。果然DR独特的吐槽氛围让人像旧社会人民找到了党，找到了毛爷爷那样温暖啊。WS的菜汁，御姐气的莫邪，傲娇的赤银和宇多田，不知怎么毫无存在感的肥皂~~都让人感到亲切啊~请继续这样下去~永远都不要变啊~~（PS：这可是吾辈第一次寄信给编辑部哦~~很有价值的~~就算不能登上闯家~也要保存起来哦~~这是契约。

——江苏宿迁 眼镜是灵魂


蔬菜汁：什么是WS，你给我解释一下，眼镜儿！#￥……&


小沛：第一次写信的朋宇一定要支持一下。


赤银：超王道学园SF？必须燃啊！！少年，眼光不错哦。


肥皂：不知怎么毫无存在感的我感觉毫无鸭梨啊。


宇多田：不管怎样，被打A的感觉还不错啊~


莫邪：御姐最高，哇卡卡卡~为什么我总是最后啊，谁来解释一下！【瞪】

看都没看就随便打个A上去的家伙……你太可爱了！



【一看就是女孩子用的彩色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+299回函卡+长信一封】

"生于纯爱、逝于静默、沉于空鸣、聆听琴音……"前略……刚翻了日记，咱第一次买电软是在2008年4月12日，嗯，而且是使命召唤现代战争的封面，反正买第一期就寄了回函……而且，成功地踏进了闯关族的家……从06年买掌机迷之后结识了电软，一边给PG寄画，一边给电软投稿、偶尔也会给动新寄回函的小学时光转瞬即逝，偶尔也会抱怨，"喵的，反正都是隔壁，难道不能串换一下回函让咱一个信封装走吗？！（掀桌！）"曾经弥可和猴哥主持过一段时间的家，那时挺温馨的说，结果那时的咱因为满嘴喵语被人熟知了……望天，暴走投稿的原因是看见某次奖品为皮卡丘脚垫……于是咱……嗯，投的稿让下一个接手人风林同学打上了北京某位马姓童鞋的名字的说……咱的皮卡丘……又多了一份遗憾，于是于是，菜叔接手了闯家，而那段时期据说读者不算多，而那段日子是咱作品井喷的时候（没有好好学习的初二日子……），大批的四格、涂鸦入侵了闯家的说，于是咱的画风在那一年蜕变着……虽然一直蜕变到现在也没定型的说……而到了初三……咱承认咱一直在打游戏没心思看电软，而有心思看电软的原因是去年圣诞节聚会，咱一生气一巴掌把DSL（网友秋天送的）拍在桌子上主板坏了……"咩，就算是组装也不至于三个月坏两次啊！"而且我哥死命不借钱修机器……呜，中考后再说吧……又重新翻电软发现又多了许多编辑和读者反正，记得的有小P、李爽、JUSTWE、飞仔、艾曼、谭……什么来着，还有……还有，算了，忘记了（众：群殴之！）总之，感谢各位支持电软，支持我们的家，（其实在想把常来的读者都漫画化一番的说……）咱看电软的时间真不算长，4年多一个月而已，有几个新来的会认为咱是老人，但电软吧里的鬼畜他们只会不屑地笑下，思念对于他们只是个零头，前两天看《绘心》，发现原来漫画家王小洋也看电软（曾经），于是，我在想，到底电软到底陪伴过多少人的童年？这其中，有你，有我，也有未来进入闯家的那个他。所以，让我们大喊"Welcome to our home！"咱是望月命，无良插画家，未来想成为夏达一样的人。（还没背东西，没洗头呢~）

——河北承德 望月命


蔬菜汁：没承想，一转眼，当年的小丫头片子都长成大姑娘了~这文写的湿意盎然啊~


小沛：没承想，小望月的偶像是夏达啊~


赤银：没、没承想……岁月带走了很多很多，也留下了很多、很多。


肥皂：没承想，望月也是个好同志啊！


宇多田：没承想，你还是那么暴躁啊。


莫邪：……你们又开始排队了，无聊不无聊啊~差不多一点啊！没承想们！

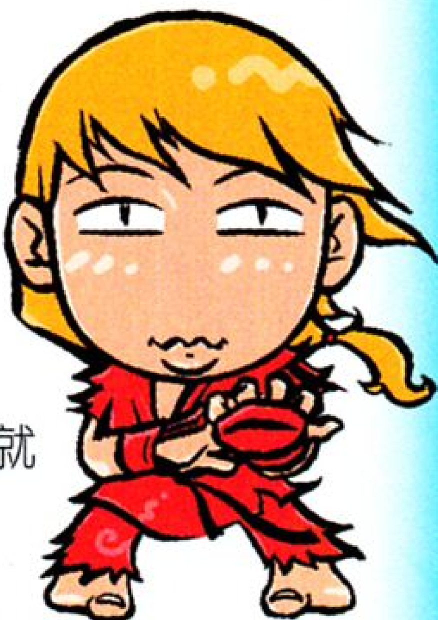
已经变成大姑娘了为什么脾气还是那么爆！我喜欢鲤鱼王！

●5月28日去看了《功夫熊猫2》，感觉是今年上半年最好看的电影，感慨老外把中国元素运用得如此精妙，并且喜剧元素可以如此集中。据说中国某些地方打算抵制国外影片，美其名曰"保护国产电影"，我对此毫不犹豫地竖起中指，并想问问这些人：你们家里都是国货吗？现在居然还有人有"闭关锁国"的思想？！可笑。

●《死或生 次元》是我入手的第5款3DS游戏，平心而论，耐玩度不高。下一个入手的就是《赛尔达传说 时之笛》，最悲催的是美版在6月底才推出的《生化危机 佣兵》，看着宇多田已经捧着偷跑的日版，心里十分怨恨。不过想想他还要写攻略，于是也就释然了。

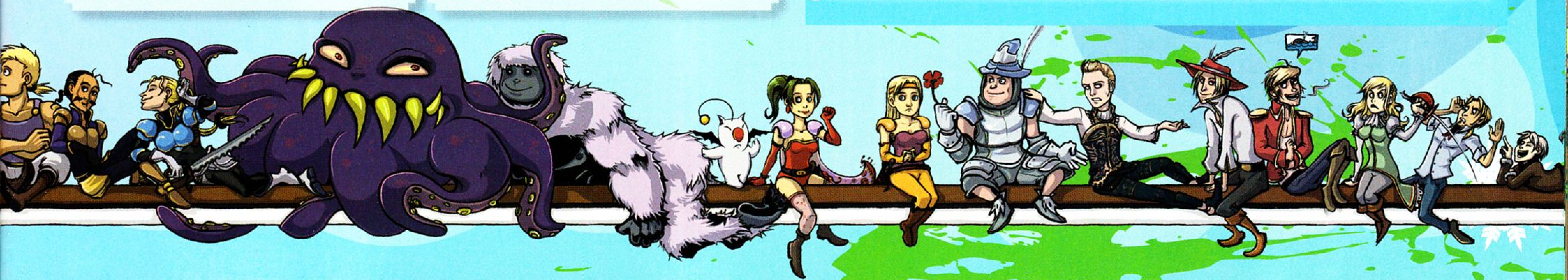
●本期的漫画一改搞笑风格，主打父亲节题材，菜汁居然一本正经地出演了一个感人角色。原本我坚持走搞笑路线，但看在菜汁一片孝心，也就同意了。下期的漫画剧本已经大体有了框架，我们要将恶搞进行到底，大家想看《功夫熊猫3》吗？留意我们下一期的漫画吧。

●自从PSN挂掉，PS3我都不怎么碰了，万恶的港服啊，怎么就你恢复这么慢呢？！



有一位黑白相间的英雄……

小沛



●6月是毕业的季节！看来本期杂志截稿上市是赶不上档期了。于是请允许赤银在这里对即将走上战场的战士们致以衷心的祝愿。希望当你们看到这行字的时候能以轻松平和的心态等待着最终结果的到来。祝成功！！！祝好运！！！祝一切顺利！！！

●经过一番细致的计算和统计，赤银终于知道为什么自己的存款最近减少的这么快了。原来最近几个月一直有部分工资贴补家用，不然的话……果然忠孝不能两全吗？（忠于自己欲望的忠……）

●最近几个月忙得实在不可开交，工作加上私事，玩游戏、拼模型的时间都不得已被大幅削减。好在苦日子终于就要到头了，进入6月后赤银终于又能全身心地投入到游戏、动漫、模型的事业中来了，哎呀呀~可喜可贺！可喜可贺！可喜可贺啊！

●最近编辑部开始实施了一项惩罚拖稿的规定，很遗憾，赤银一下子就中招了。可怜赤银没日没夜的赶进度，结果还是事与愿违……果然对自己力量的错误估计和盲目信任是不行的啊。下期我一定给自己留下最充裕的时间，不再重蹈覆辙了。

●吐血买了一套《全金属狂潮》的日文版，血债血偿，接下来让我好好品位一下这部杰作好了。谁说书非借不能读的？



六月新娘……真好……

赤银







【信件相关情报：QQ邮箱投稿、很漂亮的MM、劝她刊登真人照片被婉拒、残念】

我是来自魔都华击团星组（误）的小女子一枚（剩女称自己为小女子是不是有点那啥－－！）。本来想起个拉风的笔名，第一时间把存在感刷满的，但是起名很难啊，所以宇多田喊咱丫头，那就这样吧！丫头也是电软的老读者了，仔细想想应该是99年开始看的吧，每期都看。丫头在这里说说自己走马灯瞬间的回忆。

咱是83年来到这个平行世界上的（在其他世界我说不定是孵化者什么的－－！）。我虽然是女儿身，但是从小就不喜欢女孩子们应该喜欢的游戏。小学的时候，住在弄堂里，隔壁的小姑娘们老喊我去跳神马橡皮筋。"马兰花马兰花……"天啊，她们是怎么做到脚背勾到脖子高的橡皮筋的？！太可怕了。那时候，弄堂里有个小帅哥家有FC和MD，我们这代上海出身的80初都管FC叫平机，MD叫立体机。小帅哥肯定是出于对我美色的馋涎（恩恩，肯定是这样滴－－！），老是会喊我去他家玩。于是，我渐渐被拖入游戏的深渊，离正常女生之路渐行渐远……OJL

FC上，丫头玩的最久最痴迷的还是大家熟悉的namco的三国志II霸王的大陆。撕下语文书用来涂鸦的第二页（别问我为啥是用来涂鸦的，你肯定也在那上面画过凹凸曼互撸娃吧！），上面写满了各种数值会超过90的武将。用S/L大法，把所有武力或者智力超过90的人物统统挖过来。为了得到刘备的麒麟兜甲（是这名字吧－－！），还特地把赵云投降给电脑，然后用刘备找赵云自杀，赵云拿到兜甲后再挖回来……

记得那时候，用的主机是小天才，主机外观有点像美版的NES。山寨的主机还是很坑爹的，特别是那个电源（我们那时代称电源为方泵～好怀念这种专业名词－－！），两篇插进插座眼儿的铜片，居然有个送掉了，会缩进去……它以为自己是乌龟呐喂！于是，我做了件很蠢的事情，用手抵着铜片往插座上插。还好丫头我反射神经有够敏捷，不然就触电一命呜呼了－－！

上了初中后，丫头有了一台砖头GB，上面只有一款游戏，第二次机战G！还记得当时这个游戏有个bug，在某关如果灭团游戏结束后，选择继续挑战，只有不关机，可以一直刷下去，保留经验和铁（"铁"这个词我还是从电软上看到学到的）。丫头对"刷满"有特殊癖好，像MD上的天使之翼，这游戏是密码记录的，丫头硬是研究出了密码的规律，所有人物能力全满啊！很伟大啊，丫头可是除了小学，数学就没及格过的啊，高考会考大学结帐考都没过啊，有木有！

初中快毕业的时候，丫头在南市区（老上海还记得南市区吧）中华路某条买卖旧货的小路上，花了几十块钱，淘了个旧MD，和一盘幽游白书——魔强统一战。这是丫头迄今为止唯一会玩的格斗游戏了，什么户愚吕兄、桑原的无限连啊我都会的，不过最喜欢的还是幻海的空中背包（就是投技），一直抓的感觉真爽（误）。

上了高中，渐渐地发现自己真的没什么女性朋友啊。慢慢觉得自己有些另类，男女生两边都合不上。午休的时候，姐妹儿们都去逛街了，哥儿们都去打diablo、星际了。男生都爱去网吧，网吧里的女生，大多有点叛逆或者就是和传统意义上的好女孩儿有差别，我都不太敢去网吧的，我表面上还是个传统女孩儿orz。这段时间里，迷上了5块钱一本的小开面漫画，那时候火影忍者才刚中忍考试，海贼王也就十多卷，通灵王还活着，love hina还没完结。除了漫画，还迷上买动画VCD看，那时候网络还不是很普及，像我这种电脑白痴，那时候根本用不来电脑的。于是去文庙买5块钱一张的VCD，就成了每天中午的保留节目。哦对了，高一那年GBA发售了，丫头买了一台最普通的透明紫，第二年还买了平生第一张正版游戏火焰纹章－烈火之剑。DC宣布停产的时候，淘了一个，然后几十元钱一张的价钱买了正版的索尼克、机战α for DC、联邦VS吉翁和疯狂出租车。高中的我，好像脱离了班级脱离了学校，每天上学只有躯壳在，午休的时候躯壳会带着灵魂出去淘漫画书VCD游戏卡。

那年高考，二本最低分只有388分，史上最低啊！再笨的丫头我，也考了400分呢！（数学依然不及格，才77－－！）然而志愿没填好，还是没进本科……不过对于高考前还在家里玩DC的女孩纸来说，进个不错的大专已经很满意啦，hoho～

大学生活，对准宅女丫头来说，绝对是幸福无比啊～打工赚钱买了PS2 55006GT，疯狂体验着各种游戏。托日本的同学带回来个橙色的NGC，一直玩塞尔达传说风之韵，拿着相机偷拍大叔寄情书～超有趣的。阳光马里奥不是人玩的，我到现在都没收集到全太阳。大学生活除了玩游戏，上课翘课外，没有其他特别记得的回忆了，有点残念……我的青春就这样不明不白地交给了二公主。

大学毕业后，有了稳定的工作和收入，丫头的NDS、PSP、PS3、Wii、N3DS都是买的正版哦，一张盗版都没玩过。我是电脑网络白痴，WiFi，PSN，FC神马的，统统用不来，还是单机游戏最高啊～不过我的生活重心并不在这些游戏，百多张正版游戏大多都是买来收藏的，不曾好好玩过。

——上海浦东 丫头

蔬菜汁：我的点评是，头脑清晰、口齿灵便、尤其重要的一点是，舌头捋的很直！

小沛：闯家史上第一次连载信件诞生～

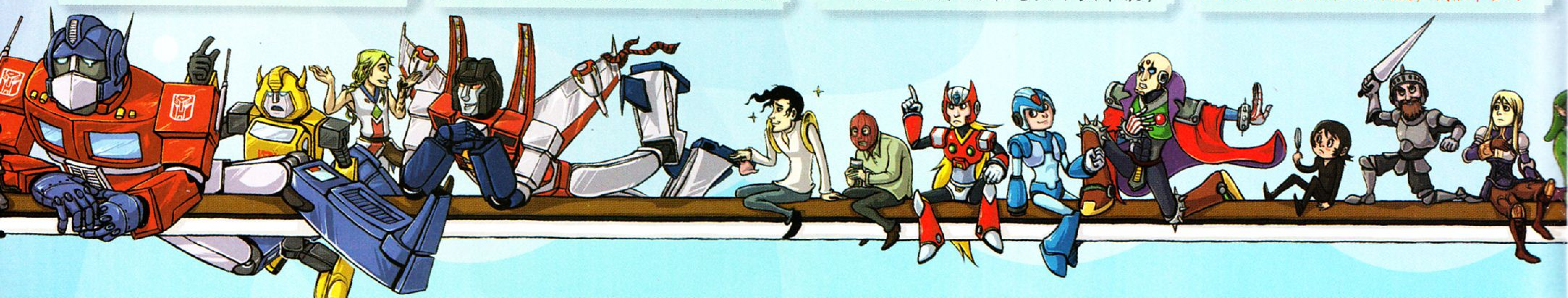
赤银：魔都华击团？丫头，会跳檄！帝咩？某樱战犯路过。

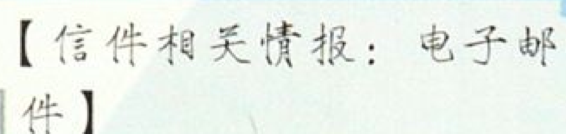
肥皂：丫头是个好同志！

宇多田：嗯，很会讲故事嘛丫头，期待下集。

莫邪：啊，又见到MM读者了，真系有缘~么么

丫头说"不要投诉地铁调度，我很辛苦的"



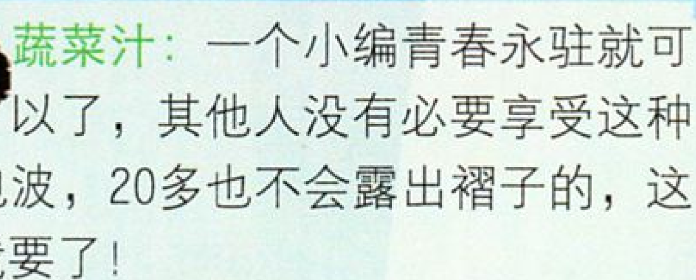


【信件相关情报：电子邮件】

前略……

听着VAE的歌，写着DR的回函，脸边吹着微微有点热的初夏之风，嗯……好惬意呀！（喂喂酸够了吗？写回函呀！）好吧，最近PS3的破解又受阻了，3.60自制迟迟不放，新的游戏都玩不了，不过这样也好，可以好好学习了！谁让咱的自制力差呢，不知小编们在学生时代时是这样的吗？天越来越热了，小编们要注意身体哦！还有，在这里祝DR的小编们青春永驻！

——甘肃兰州 “真田幸村”谢润



蔬菜汁：一个小编青春永驻就可以了，其他人没有必要享受这种祝福电波，20多也不会露出褶子的，这电波我要了！

小沛：楼上欠打！弟兄们上！

赤银：不管你嘴再甜也掩饰不了你身为破解党那啥啥的身份！

肥皂：……汁叔你太霸道了~

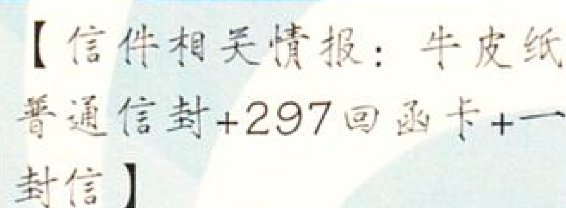
宇多田：看我怎么收拾这爆炸头！

莫邪：先别打先别打……等我先去搬个板凳来围观一下。

笔名太拉风了不过我更喜欢森兰丸！



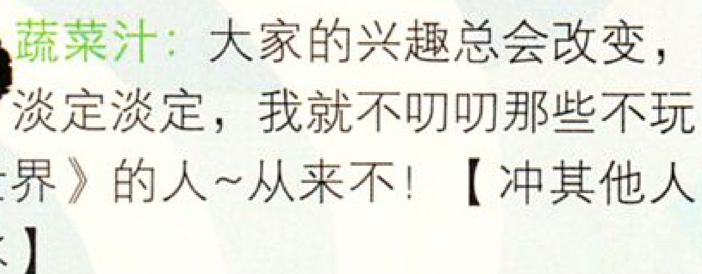
河南读者关舒怀的手绘高达



【信件相关情报：牛皮纸普通信封+297回函卡+一封信】

首先，依然对某艾表示各种羡慕嫉妒恨，不知何时我也能做到这个啊~（流口水+望窗外）众所皆知，电软是一本历史悠久的老牌杂志，自然在国内拥有像我等这样的一大批死忠，但是正所谓有光明的地方就有黑暗，也有一部分人因为自己是其他（游戏）杂志的读者，并且也买电软，就喜欢给两者比较，从而诋毁电软，这不，我就有一位网友，前段时间发了条自己买《XXXXXXX》的信息，就有人回复他这本杂志怎么样？他除了说很好之外，还在最后加了句“总之，比电软好”令我顿时十分不爽，你不喜欢大可不买，何必乱作比较呢？不过此人后来《最终幻想012》的存档损坏了，好好取笑了他一下。从今以后决定给闯家的信都尽量短些，为什么呢？没错儿，练《葵花宝典》是一件非常痛苦的事儿！

——云南大理（为“武功天下第一”而努力的）小无



蔬菜汁：大家的兴趣总会改变，淡定淡定，我就不叨叨那些不玩《XX世界》的人~从来不！【冲其他人吐口水】

小沛：我们一定会努力尽全力做好每一期杂志的！

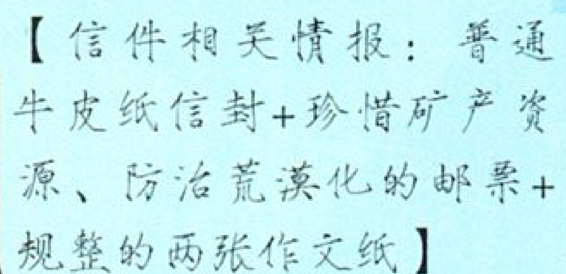
赤银：做人能够容忍不同意见的存在也是一种成熟的表现恩。

肥皂：小无你为什么要练葵花？听说内个副作用很大~

宇多田：菜汁，注意素质、注意素质！

莫邪：肥皂你说的副作用难道是……【捂脸】

我们确实做得不够，需要向XXXXXXX学习的地方还很多~还有，我们不应该发射“存档坏掉”那种诅咒电波的~



【信件相关情报：普通牛皮纸信封+珍惜矿产资源、防治荒漠化的邮票+规整的两张作文纸】

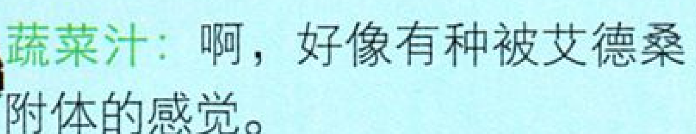
看到久违的作文纸有木有倍感亲切？啊类，没写题目？这货分别就是无题啊！！话说，只是看回函卡地儿太“多”，怕对诸位眼睛不好，顺便也对我眼睛不好，于是我信纸翻出了N沓应该是这辈子都用不着的作文纸啊。看纸质是高级货的说，于是妈妈我就让“她”从了DR吧……各位有没有唤醒起咬牙切齿的美好学生记忆呢？

话说，举个小手问一下编辑部里同志们戴眼镜的状况啊，MS有那种显示屏可以刺激眼睛防治近视的“歪理”，找专业人群验证一下。反正我是一只死守着边缘线后方的“真是明”阵地，但我怀疑可能是我玩得不够？期待大家给个说法呦~

这信本来是想4月底就寄了的，但是……二模什么的最XX了，心情全无啊，所以一开始心中是对DR有愧疚的，但后来翻了翻298期，发现赤银桑说的对，这种利用杂志和书信交流的滞后性大大地有啊，登出的MS都是至少3期之前的咩。负罪感什么的立刻一路说着英文夹杂日语，后来一听原来是绮罗星还是致远星腔地跑了呢！说到赤银的这期挑衅，Me只想说，中二控、傲娇控（其实更是病娇控）、自恋爱好者、幼齿爱好者在此。此外，本人的真名前两个字缩写就是NC啊= =！所以，赤银君，甘巴爹捏~啊，不知这算不算热心读者的真切建议，赤银，请将犬耳换成兔耳吧！兔耳同盟有好你呦！

必须结尾了，因为我数了，闯家的长信一般也就700字。回首望去，一篇内容飘渺的流水账映入眼帘（小学生作文句式很好用嘛，全无压力）自古英雄出少年啊！人生苦短，必须性感~最后，跟艾德桑曼利一脸苦样的握个手，兄弟，高三快乐。5月15日就是我的生日了……

——北京朝阳 小R



蔬菜汁：啊，好像有种被艾德桑附体的感觉。

小沛：是不是高三党都是这样儿的啊？

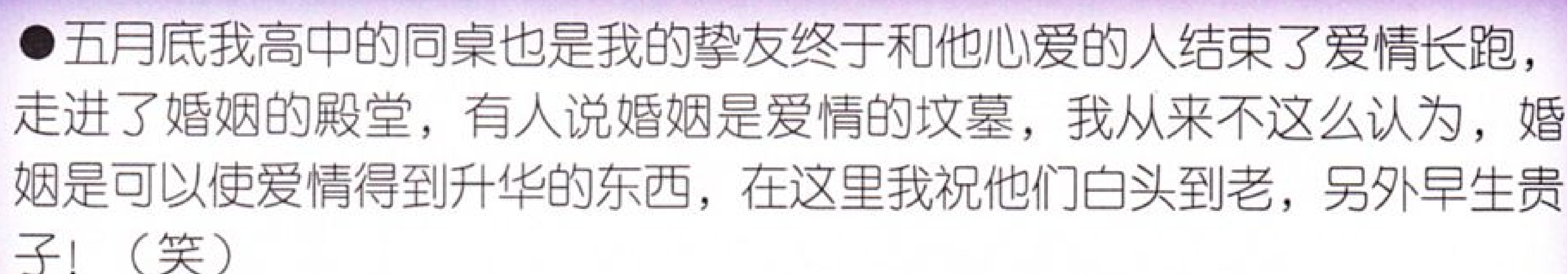
赤银：人家明明有真挚地在忏悔的说。迟到的生日快乐~兔耳？

肥皂：文笔不错啊，小R，祝高考作文考出气势来！

宇多田：文笔不错啊，小R，兄弟，高三快乐！高考加了个油的说。

莫邪：同是各种控&爱好者。来，小R，握爪！

对高三党要说的只有一句：上班族6月全无压力啊~



●五月底我高中的同桌也是我的挚友终于和他心爱的人结束了爱情长跑，走进了婚姻的殿堂，有人说婚姻是爱情的坟墓，我从来不这么认为，婚姻是可以使爱情得到升华的东西，在这里我祝他们白头到老，另外早生贵子！（笑）

●这期杂志截稿之后我就可以玩到《生化危机 佣兵》了，北京地区的读者如果有喜欢本作的记得找我来联机哦。

●前不久有一位读者加我好友，闲聊之后直到她也是一直支持正版游戏的玩家，家中游戏数量也有一百多张了，最要命的是这位读者还是个女孩子，难得难得。

●有人和我一样喜欢张震岳吗？有人还记得他早期的那首《讨厌夏天》吗？有人还记得那句“我讨厌夏天~太阳跑到棉被里面”吗？这是我最近最想说的一句话！！！

●我属于非常容易出汗的体质，夏天天气热了我稍微动动身上就好像洗过澡一样，另外夏天的蚊子好讨厌，为什么它们总喜欢叮我啊！！！白痴你不是说蚊子是你小弟么，让它们放过我吧……

●许嵩的《拆东墙》很有趣，一开始听还以为是后弦的新歌，歌词暗喻什么大家都很清楚。

●最近突然很想玩NDS上《瓦里奥制造》里面的一个迷你游戏，所以又把NDS搬了出来，天天挑战上几次，话说大家可以猜猜是哪个迷你游戏哦~

●仓木麻衣的《FUTURE KISS》入手，貌似好久没有买MAI的专辑了，罪过罪过，这张专辑超好听，仓木麻衣又回来了！

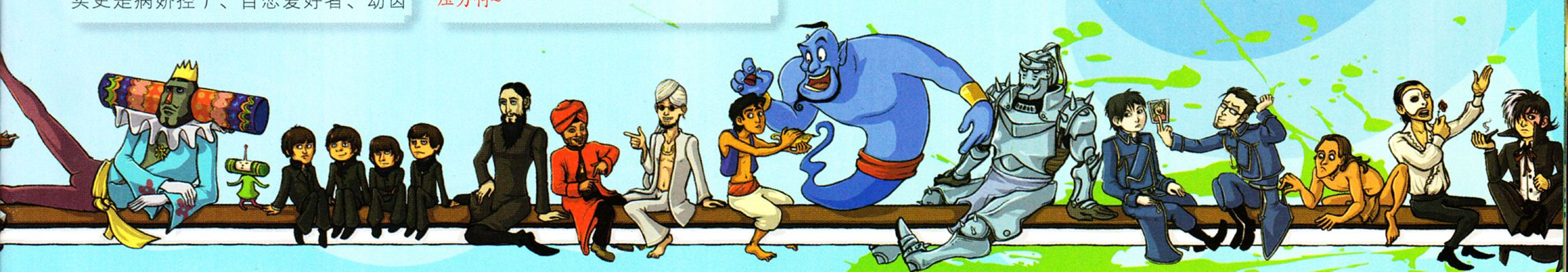
●前阵子忍痛卖掉了十几个游戏，那感觉就好像用刀子在身上割肉一般，各位千万要珍惜自己手里辛苦买来的游戏，不要学我……

●10~11赛季的五大联赛都结束了，欧冠也落下了帷幕，又进入了这可怕的无球可看的夏天，只好用WE聊以自慰，话说最近在3DS上玩WE居然重新踢出了PS2时期的快感，太给力了！



太阳跑到棉被里面

宇多田





【信件相关情报：普通牛皮纸信封+芜湖长江大桥纪念邮票+296回函卡】

小编们大家好：我从2004年就开始看电软了，之前没有游戏机，只去包机房，我同事是电软的老读者、老玩家、他买电软我买UCG，换着看，玩游戏，现在他辞职了，而我又把精力放在了电软上希望电软办出自己的特色……这是我第一次给电软写信，看到"老男孩专栏"感触很深，因为真玩家是没女朋友的，这样才有更多时间干自己的事，自由胜过一切。我永远喜欢单机游戏，PS3买了一年多，数十张正版，但我从没联过网，没联过机，没上过PSN，也不可能被BAN。

——天津河西区 前田庆次


蔬菜汁：为什么前田庆次和真田幸村一起出现在闯家？


小沛：这哥儿俩打一场，还真不知道谁能赢？

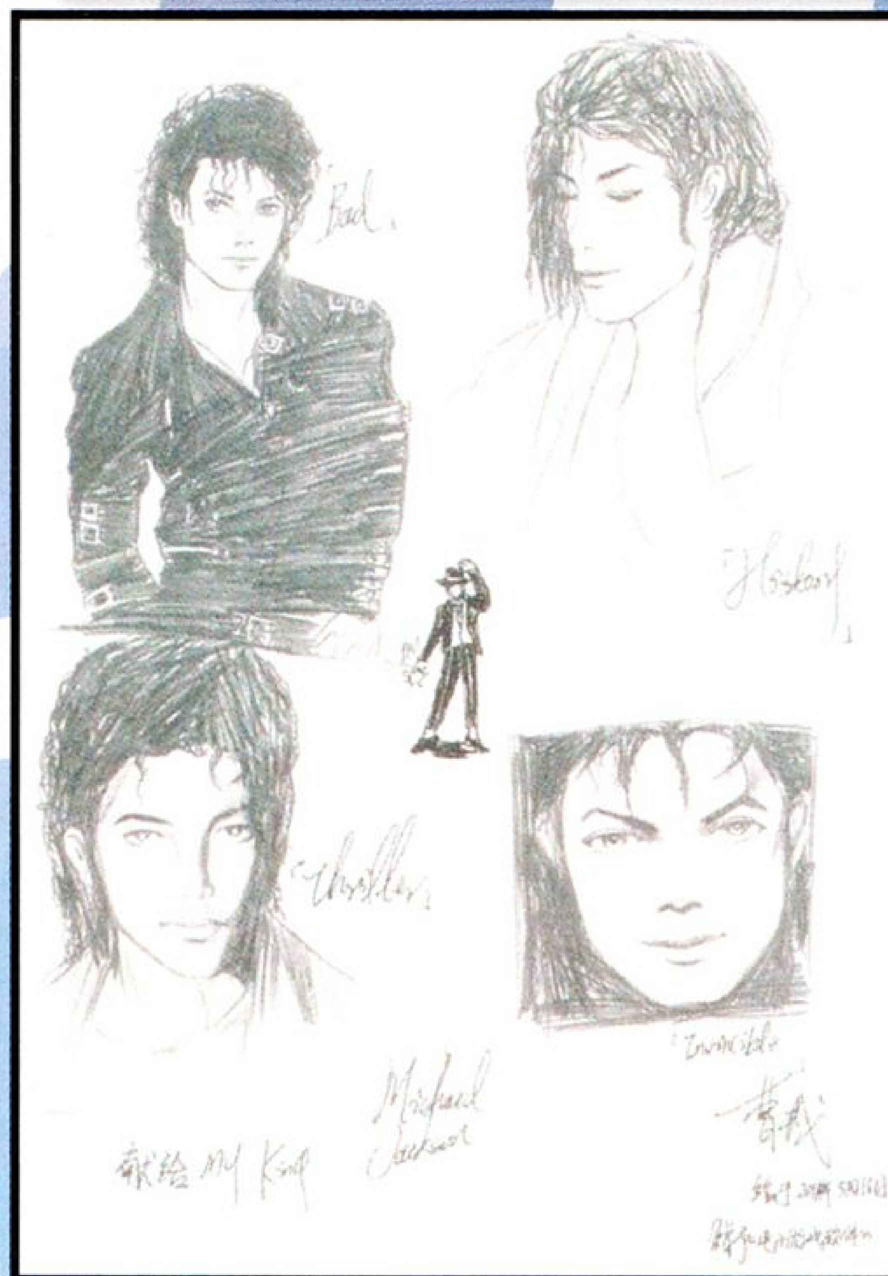

赤银：其实赤银更喜欢伊达政宗和信长公&光秀&兰丸的三角。


肥皂：要文斗不要武斗！比赛吐吐沫谁吐得远吧！


宇多田：那我只好支持真田幸村了！再有小熊有女朋友哦！


莫邪：好像前田你搞错了，真玩家在二次元里可是有很多女朋友呢。

你和真田幸村到底谁更厉害些？





左图：曹越同学的麦克尔杰克逊
右图：望月命同学的手绘作品

●最近玩《黑色洛城》深度中毒，由于需要抓紧时间写攻略，所以留给我最终的后遗症就是：目前跟人谈话喜欢观察对方的表情，并且直接反应就是去判断对方有没有说谎；喜欢抓起身旁的一切坛坛罐罐，并且翻来覆去看个不停，期望能找出这个物品的型号或者血迹神马的；走在街上总觉得有人神色慌张，身边似乎总是潜伏着某种未知的惊悸。神啊！再这样下去就请昌平松园派出所收了我吧！

●《速度与激情 5》是不好电影，用"爆米花电影新标杆"来形容它一定问题都没有，肌肉猛男、跑酷、美女以及金属引擎的轰鸣声，反正能刺激肾上腺素分泌的要素一应俱全。不过看完电影出来后我还是一如既往的被堵在了北三环，那一刻我的心都要碎了。

●肥皂不仅喜欢听摇滚，还喜欢跟玩摇滚的小青年儿们住一款凑合。最近大美妞tearpixy所在的乐队现场演出频繁，肥皂在这权当帮忙宣传一下，她们的音乐真的很不错，特别是主唱tearpixy的声音像极了我走丢的媳妇。对了，她们的乐队名字叫做Cassette。



肥皂

你的表情已经出卖了你的灵魂



【信件相关情报：很宽的大白信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+黄面画着如龙的LOGO涂鸦+299回函卡+长信一封】

您可真……寄信了一个月才给登啊……这SPEED……

后记，上次写信又是在月考前，结果考完后……名次上升了，年级64名，总人数784人，看来这本杂志被人施了咒（想在月考前考出好成绩的少年，请写信……考神将施放"逢考必过"诅咒到你身上）另外问一下电软的官方博客。

——江西贵溪 曹越


蔬菜汁：再碎碎念的话，信不信我念咒语过来？曹越童鞋！


小沛：新浪博客——电子游戏软件。


赤银：MJ啊……编辑部这里MJ粉丝好多的说。


肥皂：MJ确实不错，本来我也想写的，被宇多田抢先了。


宇多田：MJ画得不错啊！对小熊有意见请继续留言，喵！


莫邪：为什么都没提到我！你到底想怎样啊啊啊啊！

有没有"截稿必过"的咒语来一个！

●最近经某些索饭指点，在豆瓣上发现了某人吐槽PSP小游戏合集《打工地狱2000》的文章。说实话这个游戏的创意与《瓦里奥制造》相比也并不差，但是因为游戏难度过高、气氛过于阴暗、解锁新游戏的过程太坑爹等原因，这部在2005年底推出的作品到现在依旧默默无闻。虽然本作在恶搞方面堪称一流，但是因为过于猎奇，所以大部分玩家玩了之后还是选择望而却步。各位如果觉得自己生活轻松快乐无压力的话不妨试试这部作品，效果出众：心情好的时候玩，可以郁闷；心情不好的时候玩，可以自杀。顺便说一句，这个游戏的美版名字叫Work Time Fun，简称WTF。没错，玩这个游戏的时候，有时候你还真想大喊WTF啊！

●最近电影很多，加勒比海盗和功夫熊猫估计都没工夫看了，但是今年7月份的变形金刚3依旧是不可错过的，目前已经决定还是首映必看（要是还是0点的话第二天就得请假了），但愿这次别被隔离在另外一个场子里（上次看2的时候是谁买的票来着啊，搞得我一个人坐在一大堆陌生人当中）。

●截止到5月底来看，PSN暂时是好不了了，尽管SCE把PSP游戏厚着脸皮挪到PS3上，但是没有奖杯、没有附加内容，仅仅对应PSP存档还出的这么少这么慢，看来索尼还是嫌自己被骂得不够惨啊。



猴子

打工地狱中的悲鸣



【信件相关情报：中国艺术节纪念信封+一封信】

宇多田，对游戏绝对有热情，就像菜汁说的像打了鸡血一样，保持下去，少年！赤银，专栏很好，对日本的文化自以为了解颇深，支持！肥皂，每次闯家手札中华丽的文笔让我很难想到这是一个FPS高手写的。莫邪，不用每次都和海K争楼上，我相信总有一天你会在他头上坐定的。小沛，格斗高手，元老编辑。菜汁：一切尽在不言中……好啦，写的有点长，但希望汁叔别抱着"呀，太长了，字写得好丑啊，还是扔垃圾桶吧"这种邪恶的想法把我PASS掉了，快高三了，我真心希望能在紧张时刻来临前将我的字印在一本可以永久保存的杂志上。（据经验，此信必登，必上300期或301期或302期，绝对没错！花了一个备考的晚上来写这信啊，不登就画个圈圈诅咒你！）

——湖北荆州 杨璟

蔬菜汁：小伙子前瞻性够强的啊？什么星座的？

小沛：嗯【点头】，元老编辑、格斗高手，这话比较中肯。

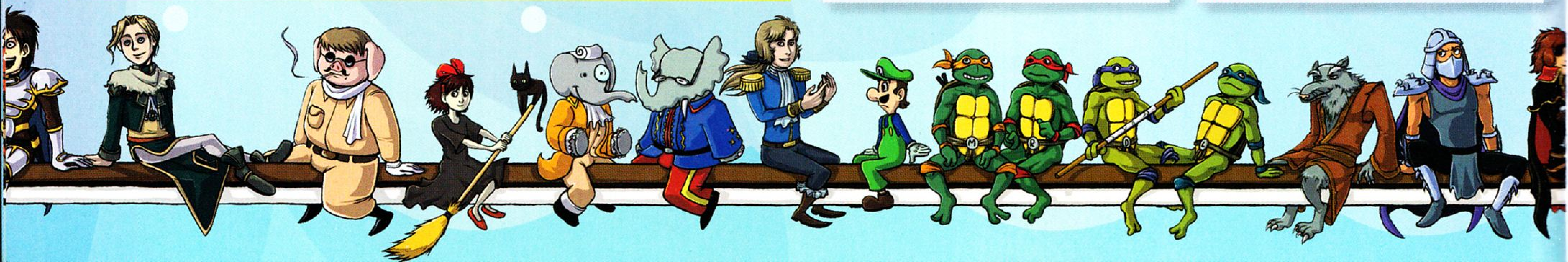
赤银：神马叫自以为？话说老娘专栏什么时候提到过日本文化？

肥皂：嗷嗷嗷，第一次看到这么肯定的话，有木有！

宇多田：谁说我打了鸡血！？谁说我打了鸡血！？

莫邪：楼上什么的才不在乎呢！【拿棍子捅】

有想对她说的话，就写下来吧





电软官方博客 留言摘录

小无

沙发，哈哈！你们就在我脚下颤抖吧！！

蔬菜汁回复：

我也是沙发，嗷嗷嗷！让他们在我们的脚下颤抖吧！

血竹

说真的 在从中二的年龄开始看DR的我一直都没能鼓起勇气去给你们写信……在300期还有2星期才能到我手上的今天 我还是写点东西吧……加油吧DR 加油吧各位可爱的小编 本人大叔一只（伪…年龄不够）在此祝贺DR300个2星期了……好吧…就这样…

蔬菜汁回复：

其实我看到“中二”这两个字的时候，就开始联想到了“中二病”，于是就走神儿了，都赖你~伪大叔，在刊登这则留言的杂志上市时，可能300期已经上市两周了，谢谢你的贺言，搞得我心里暖暖的，然后这暖意就蔓延到了身上，不知道这该死的空调到底是怎么了，可恶！

RyanD

小白看我一眼，小白看我一眼…

蔬菜汁回复：

……小点声，这是我们的秘密，其他几万读者都蒙在鼓里呢~

小正

龙哥，我最近在玩FF13（PS3），玩到第四章最后打召唤兽遇到困难了，雷之指环在列表里看的见可却死活装备不来，阵型不知该怎么切换最好，求龙哥帮帮忙！

蔬菜汁回复：

小正，谢谢你的留言，不过你搞错地方了，所以我会在龙哥热线栏目里进行进行回答，敬请期待~

莫逸

祝电软早日拿下国内杂志的销量冠军！！

蔬菜汁回复：

谢谢小莫的鼓励，我也起哄祝一下~

太极

关键词：还是基….=_=

赤脚涅：海K你就从了老朽吧！！！

菜汁：大胆！竟然敢跟老衲抢炮友！！！

宇多田：菜汁~赤根~你们俩一起上吧…我赶时间…

某人回复：

众人咬牙切齿地表示祝愿你搞基一辈子……

飞天一蛤

还有20多天就中考了！唉……心里很激动呀！不知小编们当年中考试有何感觉？最近游戏也多得出奇，黑色洛城绝对是一流的大作，虽然没有被破解，但是索尼还是自己把自己给自宫了，没办法呀！黑客是强大的，我想索尼也经不起这么折腾！才出此下策的，天越来越热了，小编们一定要注意身体哦！

蔬菜汁回复：

我中考的时候完全在想着考完试怎么合理分配时间玩MD，所以中考考砸了，高中上了一个非重点、随便填个“服从分配”都能被分到的高中，度过了3年上课玩游戏老师都不管的悲催生活，所以，我只好将错就错，进了游戏杂志社，再后来，我忽然发现，当初要是考到了好学校说不定就会失去进入到这个杂志社的机会~

乔蓝跳跳

又考试~ 十分淡疼的说本大爷还压根就没复习。小编们当初是什么情况？

蔬菜汁回复：

不复习完全是放弃的表现，只能说够勇敢，但是不够睿智，我在中考和高考前都很大声的朗读语文书和政治书，喊道喉咙变哑的程度，所以父母一直认为，我考试失利是发挥不好，他们因此对安排考试时间的部门充满了怨念！我就是用这些小动作，成功度过了那段危险期。（注：危险动作，请勿模仿！）

《电软》回函卡讨论话题

话题1：《真三国无双6》中哪个人物的形象你最满意？

邱逸 辽宁盘锦 《真三国无双6》？那是什么？

武鑫 北京东单 有没有搞错？《356》要3月31日才出呢~我花了一个礼拜的时间才把杂志看到这页，好辛苦的，当然主要是这期杂志的可读性很强，想想原来，买来电软用二十分钟翻完之后束之高阁，呵呵，那会儿的电软现在还要厚呢，表扬一下众编辑，你们辛苦了，你们走在了正确的大道上，继续努力！尽管我已经三十好几了，堪比菜汁了，也可以被叫“大叔”了（韩国大片《大叔》真的不错，很酷！）我怎么就不喜欢小萝莉这口呢！言归正传，回想《35》系列，众人物中我好像颇中意吴阵营中的人物，最喜欢的是甘宁和孙策，可我还是受三国演义的影响，心理面最喜欢的是赵云、魏延等蜀将，其余的人物在我心里都是反面角色，但这里说的是形象，好了，我最满意的还是甘宁，我就喜欢这股玩世不恭、吊儿郎当的游侠样，他最合我意，也最爱使他，游戏评价的话，暂时没有，等我过两天入手后再感悟吧，不知它出现在鼓楼会是价格几何？呵呵呵呵

李泽南 地址不详 吕布吧，终于长得像人类了……话说曹操长得越来越像纠田信长靠拢了，真三国无双是个不错的游戏，我打三国无双开始玩，当年这还是个对打游戏，转眼之间这么久过去了，都出到真三国无双6了，无论画质、打击感，据说都……

前田庆次 天津河西 要能和三国无双5倒个就好了，因为我不喜欢三国无双6，我喜欢三国无双5，怎么说呢？这游戏缺点很突出，作为动作游戏画面太一般，掉帧严重，几个缺点它都占了，打击感差是系列的一贯问题，但还是比不上“战国BASARA”，BASARA虽然也有缺点但是打击感比真三国无双6好很多，60多人有很多大众脸，36个武器模组使人物出招雷同地方太多失去了太多个性人物，也少了个性招式，我感觉玩的时间一长就会让玩家失去兴趣……

话题2：如果3DS推出行货，你希望价格多少？希望出哪些游戏？

武鑫 北京东单 价格我希望是1000元，我的心理价位就是家用机甭管多高级，就应该两千元，掌机那就要一千元，就跟手机似的，超过一千元完全没有必要！中文游戏最希望是史克威尔的《前线任务》或任天堂的《火焰之纹章》，我觉得手掌机最适合的游戏类型就是战棋类的SLG游戏，《前线任务》越做越差，越没有味道，还是SFC的初代好玩，从剧情到机器人，随意搭配组建机器人的造型和武器，太好玩了！期待3D版机器人军团，回归原点的《前线任务》，还要有天野喜孝大师的人设，3D版天野喜孝大师的人设！

李泽南 地址不详 行货嘛……2400左右吧，我觉得是极限了……要说中文游戏，LOVE PLUS是必须的（猥琐），口袋怪兽也比较期待（无法想象3D后会长啥样），银河战士最期待，当年玩银河战士猎人由于老瞄不准，一直是变身成小球进行战斗的，现在3DS加了摇杆……很期待啊！

尹为群 北京海淀 其实没有入手的原因很多，其中没有什么必玩的游戏还是最重要的，但是最希望的中文游戏仍然是《口袋妖怪》系列，前几天不知怎么了，竟然在线看了动画第一季的几场战斗，那份感动和热血仍然存在于胸中，让我想起了一边玩GB一边等待电视台播放的时间，直到现在仍然相信男孩子一定要去旅行这句话，那时联机的伙伴啊，实际那真是可怕啊，不只能改变很多，还要从老子身边夺走我所珍惜的所剩不多的重要的人和事，喵的！

杨璟 湖北荆州 如果某人给我（一个富有伟大YY精神、导师、舵手、最红最红的红太阳的某中学生）3DS的零件制造工具的话，就算免费赠送设计图，我也没有X游戏里XX大叔大妈的XX技能，在一阵“哗哗”声以及故作牛X的光中，伴随着“biu”的一声神器出世的象征凭空弄出一3DS来。唉，老实说，那老任和微软还真是内诡，hangxie一气，或是说的好听点，内叫能挣钱，不过……，马赛克马赛克马赛克马赛克马赛克马赛克马赛克，无奸不商呀。

龙哥热线

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

本周龙哥仍旧缺勤，依旧由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。



FC《合金装备》第七把钥匙是怎么拿？

——网友上善若水





为了让上善若水你看的更清楚些，从2号大楼CARD5的取得方法一直到CARD7的取得方法都写在下面了。

2号大楼算上楼顶共三层，大楼左右各有一部电梯，左上角的电梯只能上行，而右下角的电梯只能下行。一层右上方的水道通往3号大楼的东部。需要注意的是，在没有取得氧气瓶之前，进入深水区会减少体力。一层，1.1号房间可补充弹药，Boss：装甲推土机；弱点：8 发手榴弹；拿出手榴弹发射器射击吧，推土机会一直逼下来，把握时间！八发手榴弹解决。2.使用红外线夜视镜避过红外线探测器3.在4号房间取得天线(Antenna)（之前受到干扰，无法通讯）4.乘左上角电梯到楼顶；楼顶，1.在1号房间救出人质（得知博士被关在二层）；2.在2号房间取得卡片5(Card 5)；3.在3号房间乘电梯回一层。

一层；1.2号房间可补充军用干粮；2.在6号房间救出人质（得知Arnold有出北门的卡片，可以用火箭发射器击败他们）；3.在5号房间取得卡片6(Card 6)；4.乘电梯到二层；二层，1.在5号房间取得解毒剂(Antidote)在4号房间救出人质（得知Jennifer的联络方式120.48）（等级升至4星）；3.在7号房间门外呼叫Jennifer；4.在7号房间取得火箭发射器(Rocket L.)；5.去2号房间补充弹药；6.在1号房间遇到假博士！得知真博士在5号大楼，小心陷阱！Boss：Arnold；弱点：4 发火箭；拿起火箭筒收拾两个阿诺吧，每个需要4发火箭。胜利后获得卡片7(Card 7)。7.在6号房间门外呼叫Jennifer；8.在6号房间取得罗盘(Compass)；9.在3号房间救出人质（得知需要罗盘才能穿过沙漠）；10.避过8号房间内的压路钢圈乘电梯回一层，用卡片7出2号大楼。



龙哥，PS3有什么缺陷吗？不同的液晶电视游戏画面有很大的差别吗？

——时间的终点



网络没有Xbox360成熟，PS3的游戏明显没有360多，缺点不多，如果硬要说的话就是又沉又大，基本上算比较完美的了。

老的液晶电视，面板反应慢的话会有残像，用显示器就没有这个问题。



你说什么都可问的哦，我问你：菜汁你是如何领悟到超级赛亚人的呢？

——最接近恶魔的人





终于遇到一个不是很钻牛角尖儿的读者了，这游戏怎么玩？这游戏机的性能如何？面对这些问题的时候我真的很想撞墙，除了问谷大哥和同事意外，我几乎也没有什么好办法，谢谢读者“最接近恶魔的人”看到你，我就看到了希望，我刚才写稿子越写就越沮丧，但是看到你的问题，我整个人都重新振作了，发完牢骚果然舒服多了。对超级赛亚人这块我记忆犹新！如果没记错的话，在那美克星和弗利萨进行决战的时候、那家伙第三次变身后，超级那美克星人短笛、自残又吃了仙豆的贝吉塔都已经不是他的对手的情况下，悟空被虐了很多次以后才在血冲脑门儿的情况下领悟了这个形态，在很多龙珠FAN看来，以后的沙鲁、魔人布欧都已经是衍生出来的浮云，其实龙珠的故事到这里已经是个巅峰了，不管之后的第N次超级赛亚人形态还是什么合体形态，都已经不重要了，黄头发的超级赛亚人就已然是一种象征。扯了这么多，其实就是想说，对我们这代人来说，超级赛亚人到底是什么呢？打个比方就是，对方用滋水枪滋了你一身还在不停地滋因为他已经完全High起来了，而你手中根本没有还手的武器但已经受够了到达底线了，所以这个时候你就完全可以喊一句“变身超级赛亚人！”然后冲过去用脚踹他的得儿、再把他的鸟儿滋水枪抢过来撅了这样。当初觉得，技术活儿就完全交给年轻人去做吧，我还是本本分分做老本行比较好。既然现实中的本人长的很抱歉，那么至少应该在小编形象上花一下功夫这样，于是就挑选了圣斗士5小强的老大星矢，和赛亚人的王子“超级赛亚人”状态的贝吉塔这样。有了蔬菜吉塔和蔬菜星矢力量的注入，就算点评再平常的游戏时，我也犹如解说超级巨作般句句生津、刀刀见血。当然这个小编形象还要多亏了陕西西安读者JUSTWE，没有他的帮忙就不会有这个头像面世。说到现实，其实我本人是个不折不扣的地球人，变身超级赛亚人什么的那种想法早就在十几年前就放弃了，我知道其实赛亚人只是漫画家画中的一个创意罢了，都是骗人的不可能真实存在，虽然听起来很残酷，但是不得不说给你。最后一句，如果要让别人知道了变身的秘诀的话，卡卡罗特会不高兴的，所以我才会这样写，如果真想知道的话就写信过来请教我吧，“接近恶魔”。



俺不是少年了，所以拒绝提问。乱扣帽子。

——小米兼老驴



小米，看你的网名就知道你可能是个年纪很大的读者，贸然称呼你“少年”是我不对，这里先向你道个歉，其实“少年”只是我的口头禅，不知什么时候开始忽然这样称呼读者的，当然目的就是，我和你都穿着西服坐在咖啡厅里聊天的话当然会很拘谨，那么不妨到我家来，脱鞋上炕，盘着腿儿，倒上两杯牛二，再来盘儿花生米酱肘子之类的，这样就放得开了吧，不管是你打嗝儿还是我放屁，大家都不会抹不开面子，朋友嘛。我称呼你少年就是这个意思，看来我有的地方搞错了，我们还是去咖啡厅慢慢聊比较好。对不起。



没有什么特别的问题……只是在上次因为小P进水在受到龙哥的指导后终于没能离我远去……在此膜拜。问题么……有！NGP的性能真的能和PS3媲美么，话说曾经听说NGP不能更换电池，如果电池故障了那不得重新买么？那还不亏死了，请龙哥务必教教我这小白……

——血竹



这还没什么特别啊啊啊啊啊啊！

第一段写小P因为龙哥指导的原因挂掉了，是想让龙哥产生心理负担，没错吧？但是没想到龙哥不在，这个雷就只好由代班龙哥蔬菜汁来顶了，先为你的小P挂掉表示深深遗憾，然后是回答问题。就现在公布的数据来看，NGP的性能确实堪比PS3，不过硬件机能什么的都是浮云，正如一位读者所说，“你们先把PSP的机能完全发挥出来再说！”硬件机能再好，也要有好游戏才行，一味比较性能是没用的，而且，到底怎样还要等实体机出现再作评论。关于电池，故障了的话绝对可以更换，不可能因为电池坏掉就让你重新买一个主机，不管是掌机的哪一部分零件，相信都可以进行单独维修，毕竟人家是世界级的大公司嘛。内个，血竹也请你下次不要再附上其他没什么特别的问题，让我产生额外的心理负担才好。

Q 龙哥，我最近在玩FF13（PS3），玩到第四章最后打召唤兽遇到困难了，雷之指环在列表里看的见可却死活装备不来，阵型不知该怎么切换最好，求龙哥帮帮忙！

——小正



A 在FF13里面奥丁是个很难对付的角色，这时候我们只有雷霆和霍普两个人，注意一开始BOSS攻击的时候要及时回复，建议使用AB阵型让霍普攻击奥丁，这样奥丁不会群攻而只会攻击霍普，雷霆一定要做好对正太的补给，不能让他挂了，在奥丁防御的时候切换成AA两个人一起群殴，这样可以最快的积攒BOSS的槽，这场战斗不要舍不得用药，AB和AA阵型之间切换，多试几次肯定能过的。——以上回复由本期“龙哥代班”蔬菜汁的同事、特约嘉宾、小熊专栏缔造者、人送外号“刀笔刀小王”的宇多田代为撰写的，因为他对游戏方面比较了解这样。小正（没有太），希望对你有所帮助，谢谢宇多田的友情客串，下次遇到这种情况也要多帮忙这是约定。

Q 电软什么时候出某个游戏的增刊？？？？最近几年内会不会有？？？？

——莫逸

A 为某个游戏出一本增刊的时代已经一去不返了，至少是最近几年应该是这样。并不是因为编辑部的人比较懒，是这样，作为一种商品，投资者需要有所回报，在游戏情报资讯和攻略方面，网络的优势已经完全超越平媒，为某个游戏而出增刊，在以前可能会是一个不错的想法，不过现在危险性非常大。除非在这款游戏增刊上有着不亏本的利益合作。

Q DR什么时候能出个PS3上最有价值拿白金奖杯的列表，前10或前20或前50（依次类推，看龙哥和菜哥空闲程度），好为小弟在收集奖杯的艰辛征途上点亮一盏明灯。这是我们的约定。

——fygouki

A PS3最有价值的白金奖杯列表，这个建议非常好，至少小编宇多田同学对奖杯非常有研究，而且隔壁的杂志也出过同样题材的书，很受PS3玩家的欢迎，有机会的话一定建议给宇多田同学，争取在最短的时间内完成这个列表推荐。

Q 1.你们那的炸酱面是多少钱一碗？
2.达人大哥的三围是多少来着？

——太极

A 回答，1，我们这的炸酱面？我想你要问的应该是楼下的陕西油泼面吧？8块。如果真的是问炸酱面的话，这附近的炸酱面还真是10元~15元不等，不过应该也就这些价钱内浮动，别跟楼下内个看起来很凶的面馆大妈说是我告诉你的，如果你真的是来踢场子的话；2，达人大哥的三围啊？我目测是2尺4、5左右，不过有可能更多一些，具体我没好意思问他，有两个原因，一是人家现在是编外人员工作忙，二是这件事比较难开口，有点数落人、挤兑人的感觉，毕竟达人也是我的老前辈了，我始终怀着一颗尊敬的心，当然背后可以说东道西一些，至少当面还是要假装尊敬的，不然专栏稿子他就该拖了，这是我们的小秘密，不要告诉别人哦。

Q 有问题请教下，我的ps3外置硬盘传多少东西进去在mm上都只显示248.17g，但是电脑上完全正常。真心求解！

——空未年

A 啊，完蛋了，这回真的是完蛋了，以前也有过读者问这个问题，游戏和“文艺片”绝对是要分开来放的，因为“文艺片”经过的人手太多，不免有一些容易传播的东西在里面，很可能对游戏机产生影响，那么代班龙哥蔬菜汁的建议就是，你先沐浴更衣一下，然后怀着一颗纯洁的游戏之心，带着那种觉悟，去把你硬盘上那些“文艺片”彻底删除掉，应该就可以解决掉这个问题了……希望啊空你真的没有按照我上面讲的那样去做，因为这只是小编和读者之间调剂关系开玩笑的环节，真正的回答是，有可能是你硬盘容量太大了，超出PS3的识别范围，但是从电脑上显示正常这点来看，硬盘方面应该没有什么问题。

Q 1，《1/48》怎么才能玩，网上的我不会弄啊？网上说要进入XMB什么的，跪求方法啊！2，还有296期说的X360与Kinect捆卖只要1800是真的吗？我怎么看是2800呢？3，《怪物猎人》中，雷狼龙的逆鳞怎么才刷到的？我已经杀了10只了，一个都没有（泪奔啊），我不想再虐“小雷”了。

——江苏通州 张佳林

A 《1/48》的问题是这样，升到最新系统以后直接可以玩，而且现在有中文版本了；1800差不多就是这个价了；雷狼龙的逆鳞确实是要靠人品的，杀了10只就出的话那么几率就是10%了吧，但是既然是10%，也有一个可能就是刷90次也不出啊，继续努力吧朋友。

Q 龙哥你好，最近看了一遍《Fate stay night》结局太令我伤感了，真希望saber能和士郎在一起，听说PS2上有一个隐藏结局是他们两人又相遇，是吗？还有一个问题就是PSP上只有对打类的《Fate》吗？

——黑龙江大兴安岭 范一兵



A 一兵，PS2版确实有一个隐藏结局，就是两人又见面了，PSP版目前只有格斗类的《Fate》，另外你的问题中有个小错误，是士郎不是七郎。——本次问题由本期代班龙哥蔬菜汁的同事、“椅子当床睡”成就保持者、“磨牙技能持有者”、红魔馆白玉楼专栏撰写人赤银友情客串嘉宾予以回答，感谢赤银在百忙之中抽出时间帮助代班龙哥完成本次问答，希望你下次也来多回答一下读者的问题这是我们的约定。

Q 最近想入台3000，但是又想用UMD正版的，龙哥给点建议哈~

——广西宾阳 谭炜濯

A 支持玩正版游戏的朋友，说来奇怪，本来游戏机拿过来玩游戏就好了，但是在我们这个各种变异的土壤上，却分Z版和D版，现在D版倒成了主流，想玩正版的朋友却反而不知道如何玩。其实玩正版的话最简单，直接买UMD就可以玩了，比D版方便很多。因为现在不管是什么系统，首先都支持正版游戏，不会产生排斥，而且玩正版游戏对主机也非常有好处。


汤米漫画专栏
6月19日 星期天
作者新浪微博：漫画汤米
剧本提供：蔬菜汁


阅读顺序：左至右 上至下
电子游戏软件
300期《电软》的发售，唤醒了很多人对过去的美好回忆……
逆転杂志


那是青涩的……
叮~~·
80年代~


这个四年级的小正太，未来有着一个响亮的名字——蔬菜汁。


那时没有大礼拜，周六要上半天课。
ZZZ


最后一批加入少先队让小菜汁觉得很跌份儿。


被班干部要求参加助人为乐小组，别人却在看“如意如意、按我心意、快快显灵。”

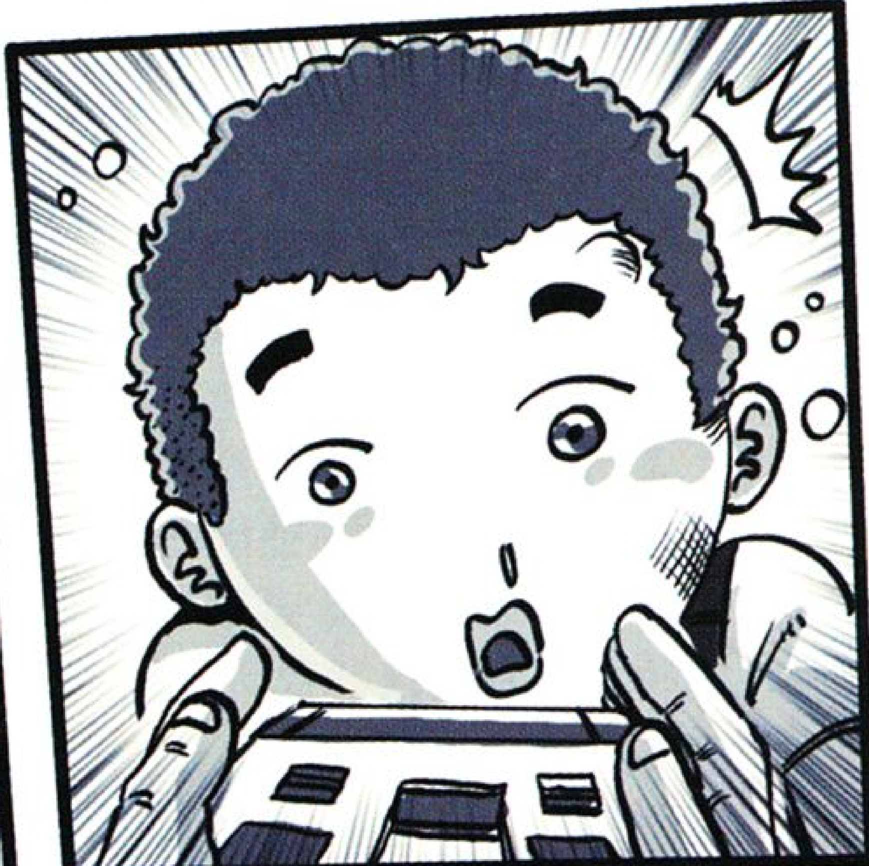

红五月艺术节彩排《学习雷锋好榜样》，别人却在唱“邋遢大王就是他、没人喜欢他……”

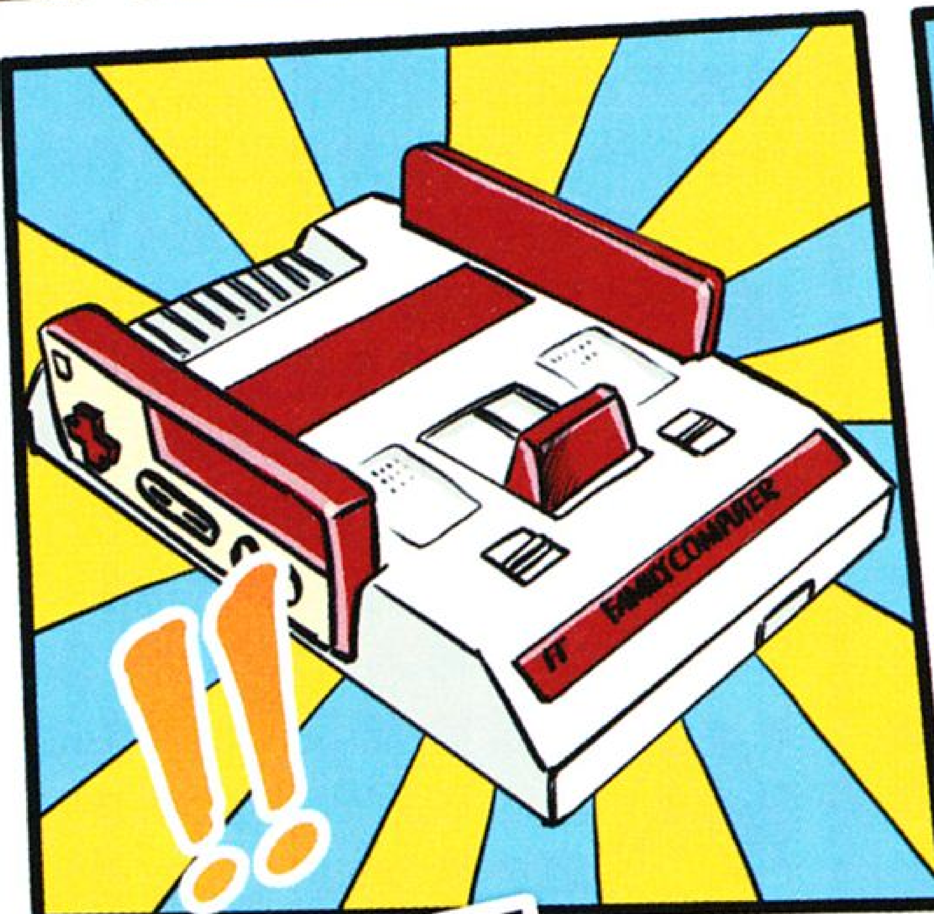

警长的目标是“食猴鹰的老巢”，而小菜汁的目标，是赶紧做完这7、8张卷子作业。


咚!!
点儿背不能赖社会。
四年级的小豆包儿，一打一蹦高儿!


没有花香、没有树高、我是一颗无人知道的小~草……
这样的生活真是……

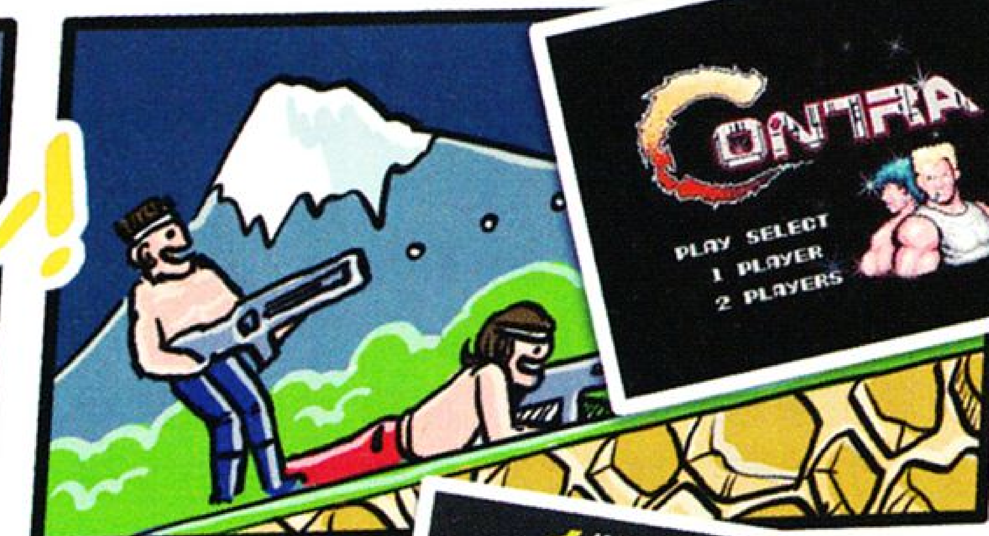

直到……




!!

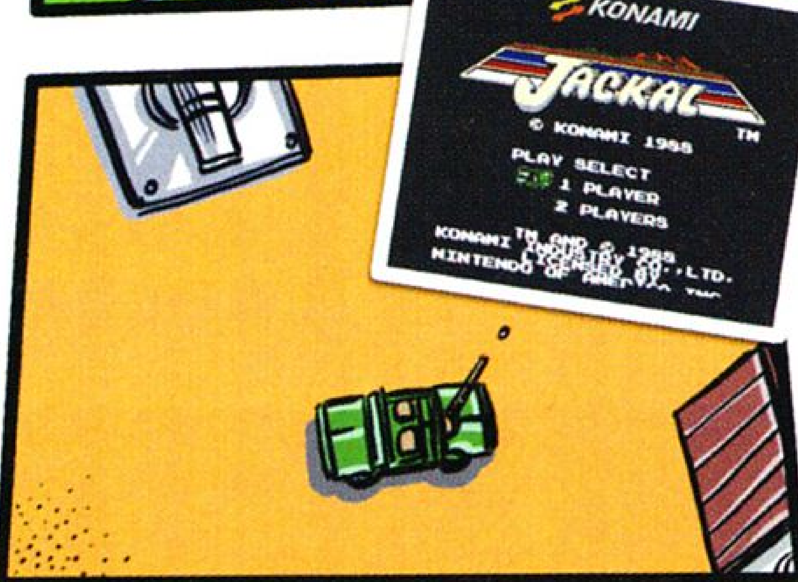

菜汁老爸

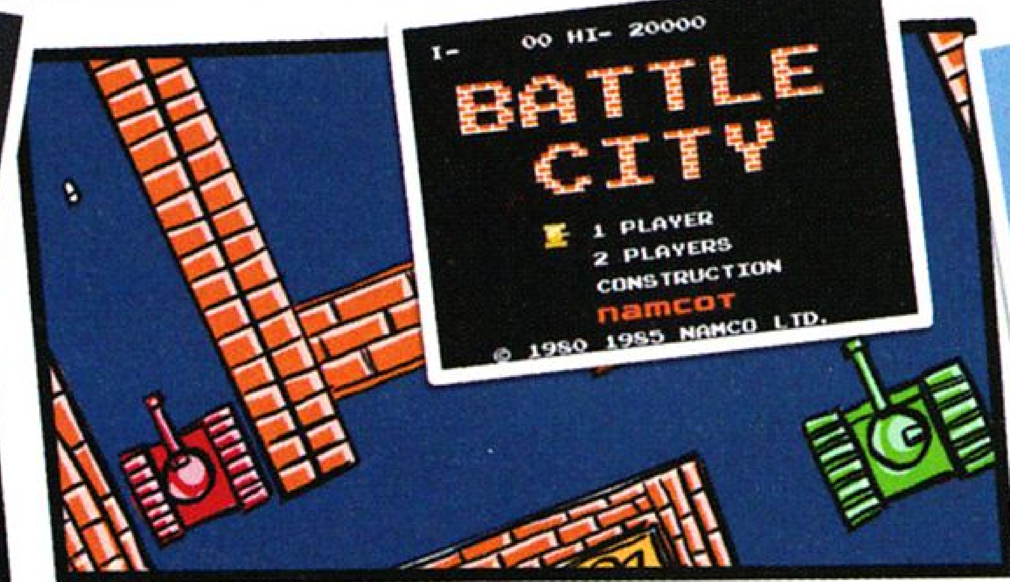

这可不是“小霸王”哦，正儿八经的红白机!
STAGE CLEAR
嘢~!

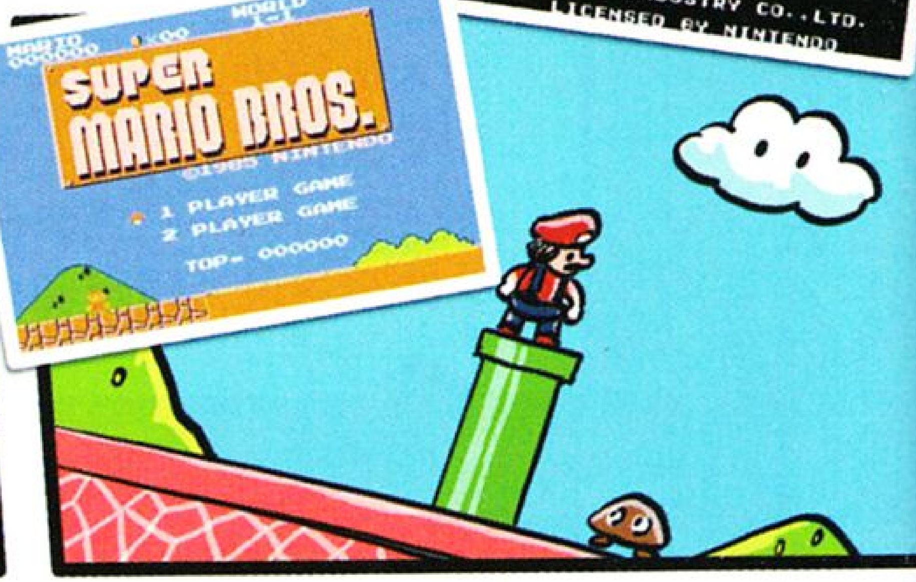

CONTRA
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS


KONAMI
沙羅曼蛇
SALAMANDER
© KONAMI 1987
1 PLAYER
2 PLAYERS


KONAMI
Rush'n Attack
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS


KONAMI
JACKAL
© KONAMI 1988
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS


BATTLE CITY
1 PLAYER
2 PLAYERS
CONSTRUCTION
namcot
© 1980 1985 NAMCO LTD.

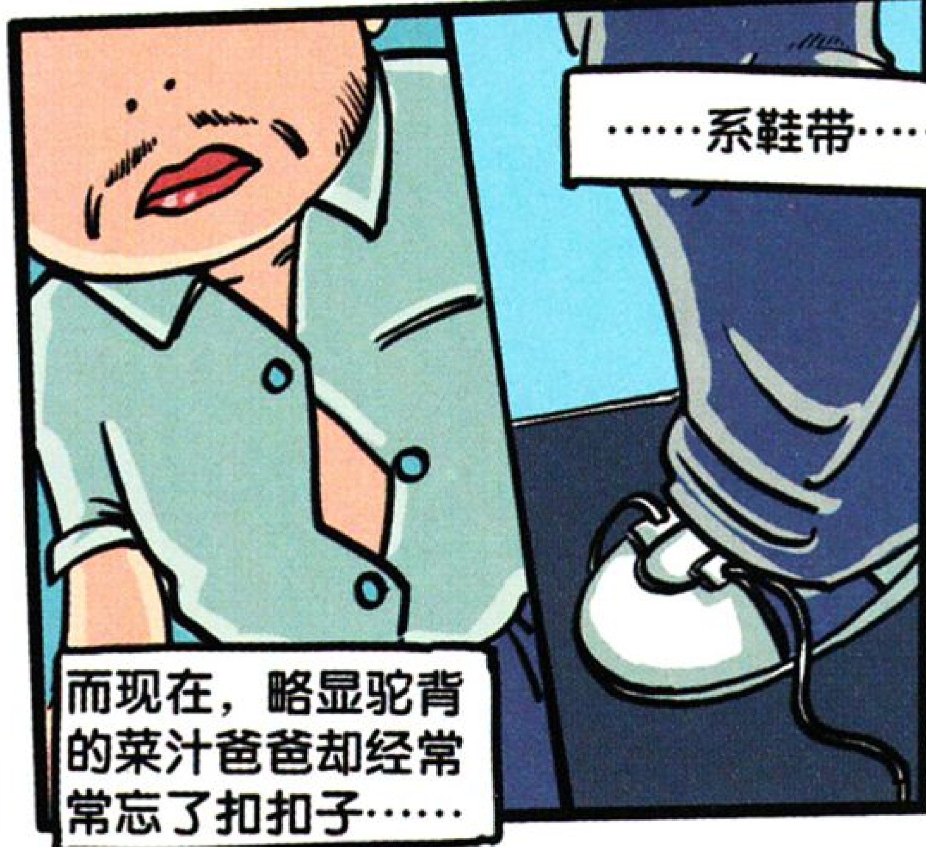

SUPER MARIO BROS.
1 PLAYER GAME
2 PLAYER GAME


唔?
30

原来是个梦……
呼

在游戏陪伴下的日日夜夜，却与亲情渐渐疏远……

曾经，菜汁爸爸花了很多时间，教小菜汁用筷子、系鞋带、扣扣子、滑滑梯……

教小菜汁穿衣服、梳头发、擦鼻涕，回答小菜汁的各种为什么。

……系鞋带……
而现在，略显驼背的菜汁爸爸却经常常忘了扣扣子……

吃饭时会弄脏衣服，梳头发时手还会不停地抖……

走的路稍微远一些，就会喘到不行……

也许，有时他会希望小菜汁能多陪陪他。
就像当年一样……

爸，我……我梦见小时候你送我游戏机了……

唔？！

啊啊！那台游戏机啊！

其实内天……
菜汁爸放弃了难得的、和厂里同事们去踢球的机会。

打听路的时候，人家却爱搭不理的……

当了冤大头，却还不明就里……

为了护着游戏机，大太阳底下撅着个腚、拧巴地蹬着大二八。

只要你高兴，孩子~~~老爸就……嘿嘿……

不打个电话吗？少年~~

祝老爸们、节日快乐！
——《电软》父亲节献礼！





赛尔达传说 时之笛

流程攻略

Kokiri Forest（科克里之森）

向东前往德库之树。和德库之树前的小孩对话，得知必须装备剑盾才能进入。爬上家西侧的高台，进入小洞来到森之练习场。前进打开宝箱获得“科克里之剑”。接下来砍草，破坏物品等集齐40卢比后去商店买一把“德库之盾”。装备后进入德库之树。对话选“是”，前往德库之树迷宫。

Inside the Deku Tree（德库之树迷宫）

爬上梯子，打开宝箱获得地图。前进进入区域B。击倒敌人后进入区域C。打开宝箱获得“妖精弹弓”。回到区域A的螺旋回廊。用弹弓干掉墙上的3只蜘蛛继续向上。开门进入D区域。踩下开关后继续前进。打开宝箱获得“指南针”。将烛台点火，回到区域3-A。向着区域A中央的蜘蛛跳下。前往区域E。踩下地上的开关将蜘蛛网烧掉，开门进入区域F。击倒敌人获得情报。用弹弓攻击门上的眼睛，开门进入区域G。按下开关打开们进入区域H。为两个烛台点火后开门，进入区域I。烧掉蜘蛛网进入小洞来到区域E。烧掉蜘蛛网前往区域J。击倒敌人开门，进入区域K。与甲壳寄生兽Boss战，胜利后获得“心之器”。进入蓝色光圈，选“是”剧情得到科克里翡翠。

Kokiri Forest（科克里之森）

从科克里森林西侧出去，剧情获得“妖精之笛”前往海拉尔平原，剧情选“是”。向北进入海拉尔城外市场。

Market（市场）

与NPC对话，前往海拉尔城堡。Hyrule Castle（海拉鲁城堡）与猫头鹰剧情后，和墙边的玛隆对话获得“不可思议之卵”。从她身边的藤条爬上去，不被士兵发现找到库房。使用“不可思议之卵”孵出的“闹钟鸡”叫醒他。使用两个箱子进入城堡的中庭。不被士兵发现的潜入，找到塞尔达公主对话。全部选“是”，获得“赛尔达公主的信”。靠近公主侍卫因帕，习得“赛尔达的摇篮曲”。前往海拉尔平原中央的隆隆牧场。

Lon lon ranch（隆隆牧场）

与玛隆对话数次，习得“艾波纳之曲”。回到科克里之森。向北进入迷失之森。

Lost Wood（迷失之森）

右·左·右·左·前·左·右的顺序前往森之圣域。击倒敌人来到最深处，选“是”习得“萨莉亚之曲”回到迷失之森，剧情后。左·右·前·右·左·右·左。沿刚才相反的顺序回到科克里之森。前往海拉尔平原东北的卡卡利科村。

Kakariko village（卡卡利科村）

前往卡卡利科村墓地。在最深处三角力量标志演奏“赛尔达的摇篮曲”。进入王家的墓穴，深入后调查石碑习得“太阳之曲”。向卡卡利科村北前进，出示“赛尔达公主的信”前往死亡之山小径。从死亡之山小径前往哥隆之城。

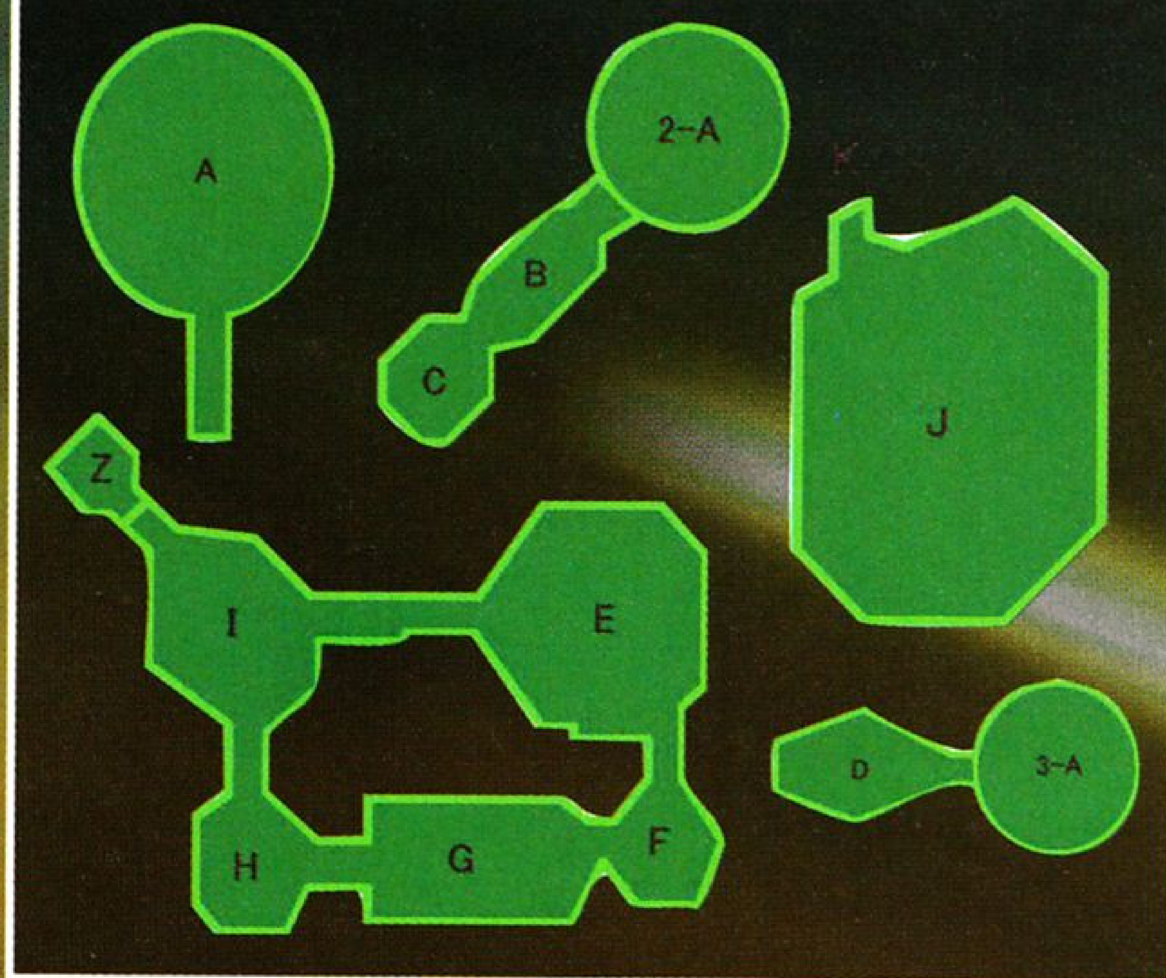
Goron City（哥隆之城）

最底层中央门前演奏“赛尔达的摇篮曲”。开门进入与达鲁尼亚交谈，演奏“萨莉亚之曲”。获得“哥隆的手环”。回到死亡之山小径，扔下爆弹花炸掉挡路的岩石。前往多东哥洞窟。

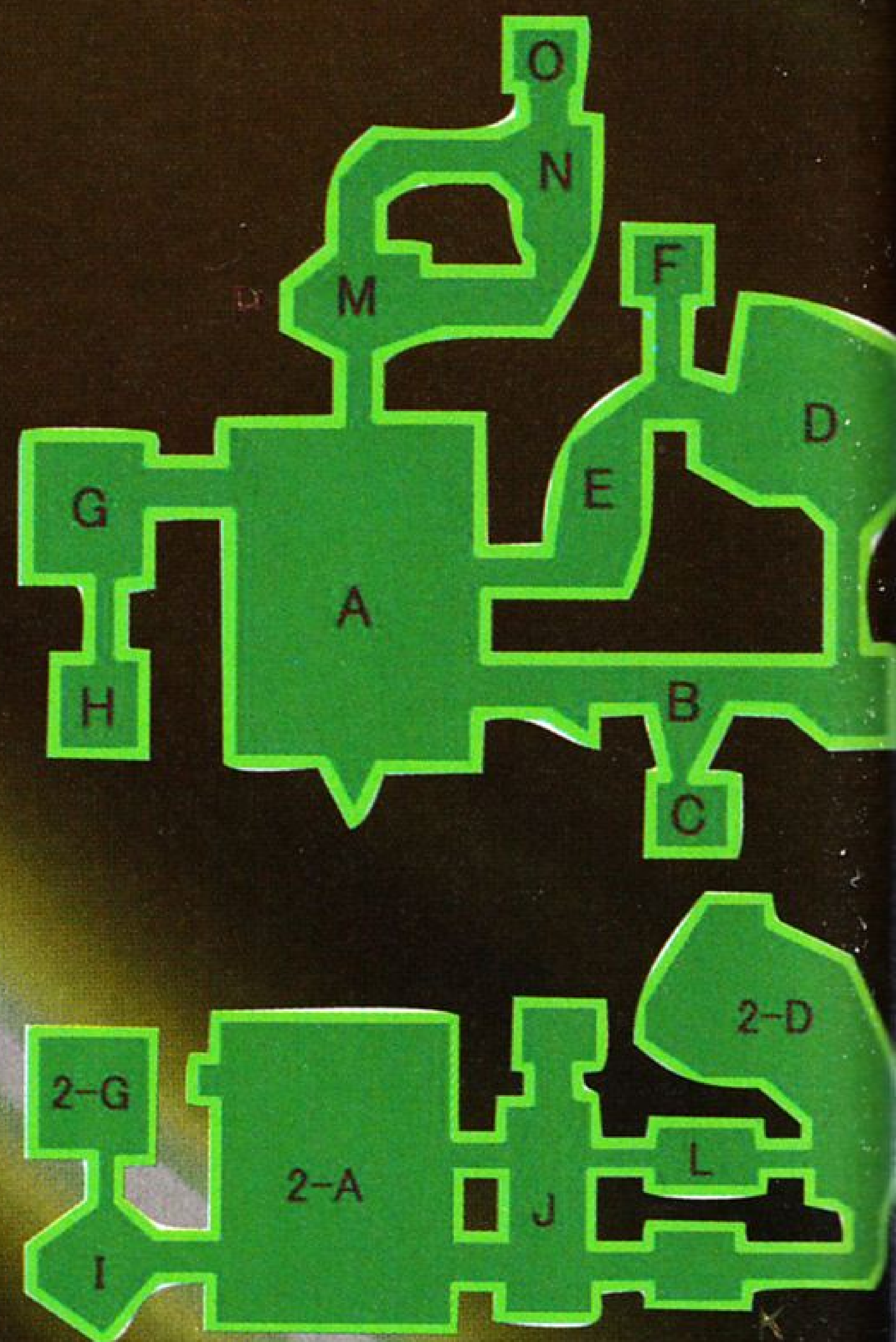
Dodongo’s Cavern（多东哥洞窟

将入口爆破进入后向左侧移动。爆破墙壁打
箱获得地图。向右侧移动爆破墙壁后进入区
将石像移动到开关上进入区域D。与敌人战
入区域E。点燃3座烛台，进入区域A，踩下开
入区域G。用爆弹破坏墙壁后进入区域H。干
人打开宝箱获得指南针。回到区域G将全部
爆。爬上楼梯进入区域2-G，前往区域I。干
部敌人后踩下开关，进入区域2-A。前进进
J，破坏墙壁进入区域K。用弹弓攻击眼睛，
进入区域2-D。干掉两个敌人，进入区域L。
攻击两个眼睛后前进，进入区域J。打开宝
“炸弹袋”回到区域2-A，踩下开关。扔下
亮两个眼睛的火。向下跳进入区域M，向右
N，继续前进到区域M。移动砖块到开关上进
域P。用爆弹破坏中央的地板，继续向下。与
古代龙Boss战，胜利获得“心之器”。进入
脱出，剧情获得“哥隆的红宝石”。

德库之树迷宫地图



多东哥洞窟



Death Mountain Trail (死亡之山小径)

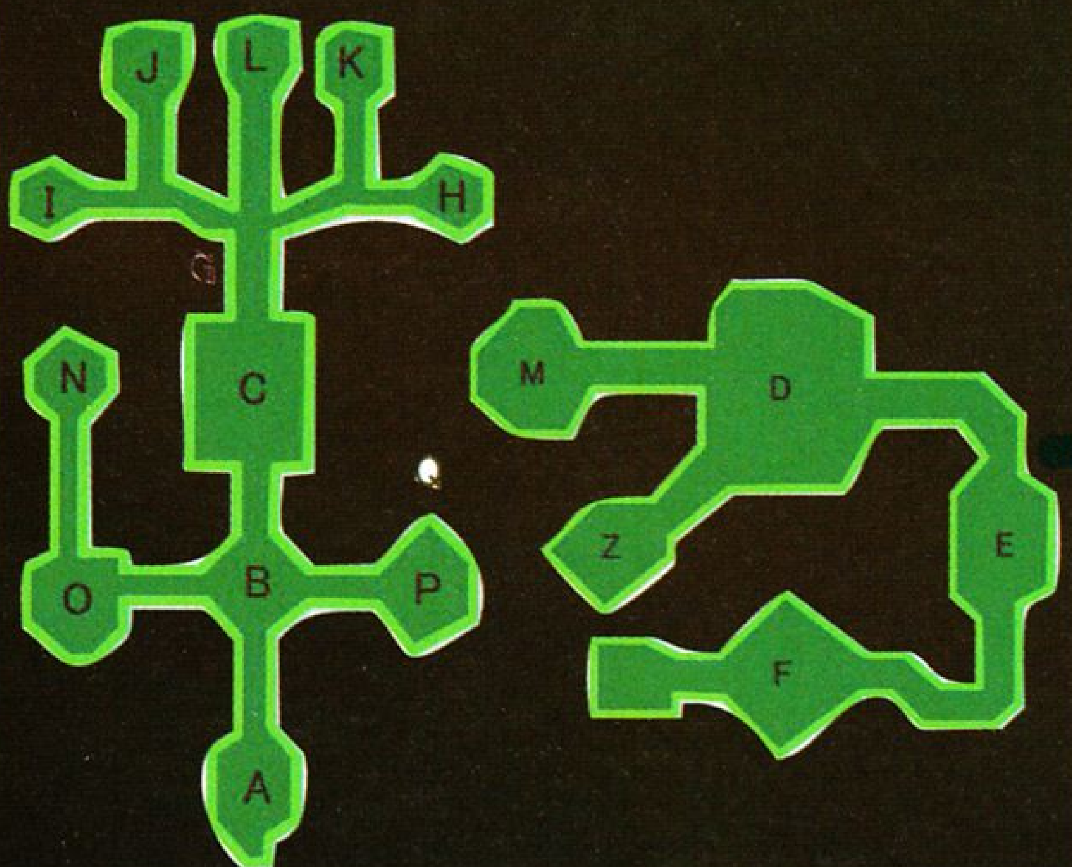
用爆弹破坏全部挡路的岩石，前往山顶。爆破猫头鹰身后的墙壁，来到大精灵之泉。在三角力量标志上演奏“赛尔达的摇篮曲”，习得“秘技 回转斩”。被猫头鹰带到卡卡利科村。前往海利亚城。大妖精泉处演奏“赛尔达的摇篮曲”，获得炎魔法“丁尼之火”。前往佐拉之河。

Zora’s River (佐拉之河)

爆破岩石，向深处前进。在刻有文字的地方演奏“赛尔达的摇篮曲”，开启通往佐拉的领地之路。向上前进有个潜水游戏，通过之后获得“银色之鳞”，可以更长时间潜水。点亮5座烛台，打开宝箱获得“心之碎片”。瀑布前的洞穴潜下去，来到海利亚湖畔。得到求助的漂流瓶。在稻草人面前演奏时之笛的旋律。回到佐拉的领地，将漂流瓶的信给佐拉王看。之后抓一条鱼来到佐拉之泉。将地图画面右下的岩石爆破，进入大妖精之泉。在三角力量标志是演奏“赛尔达的摇篮曲”，获得风魔法“弗洛尔之风”。在加布加布王面前使用刚才抓的鱼，进入加布加布的体内。

Inside Jabu-Jabu’s Belly (加布加布王的体内)

一直前进，用弹弓攻击顶上垂下的东西。进入B区域，一直向前进入C区域。发现露特公主，追上来到D区域。对话后将其举起，向画面东侧前进，进入E区域。将露特公主投向对岸。踩下开关，同样前往对岸。举起公主继续前进。来到区域F。举着露特公主乘上电梯。来到区域B。通过区域C来到区域G。向右前进，踩下开关进入区域H。全灭敌人后打开宝箱，获得“回旋镖”。回到区域G向左前进，将公主放在开关上，前往区域I。击倒敌人打开宝箱，获得地图。回到区域G，向左上前往区域J。将敌人全灭打开宝箱，获得“指南针”，回到区域G，向右上前往区域K。干掉敌人后回到区域G，向上前往区域L。干掉敌人后回到区域G，前往区域C。将敌人全灭后，跳入洞穴来到区域D。前往区域M，将露特公主投掷到中央的平台。获得精灵石。中Boss战，之后乘中央的平台前往区域N。来到区域O，固定移动的地板，继续前进。将木箱放置在开关上，进入区域P。干掉敌人，前往区域Q。与电击旋回虫Boss战，胜利后获得“心之器”。传送门回来后剧情，选择想要“之精灵石”，获得“佐拉的蓝宝石”。回到海拉尔城。



Hyrule Field (海拉尔平原)

靠近城门时剧情，赛尔达公主被掳走。潜入水中获得公主留下的“时之笛”，习得“时光之曲”前往时之神殿，在石碑前演奏“时光之曲”，进入里面，拔出“MASTER SWORD大师之剑”剧情变成成人林克，选“是”。获得“光之徽章”。接下来了的流程比较自由，需要前往五大神殿招集五位贤者，顺序不限。想要林克回到少年时代的话将大师之剑插回去即可。为了获得更快的移动手段，先去隆隆牧场。

Lon lon ranch (隆隆牧场)

和因格对话，进行赛马。演奏“艾波纳之曲”，获得属于自己的马。跳出马场，来到海拉尔平原，前往海拉尔湖畔。稻草人面前演奏之前演奏的“稻草人之曲”，获得召唤稻草人的力量。前往卡卡利科村。

Kakariko Village (卡卡利科村)

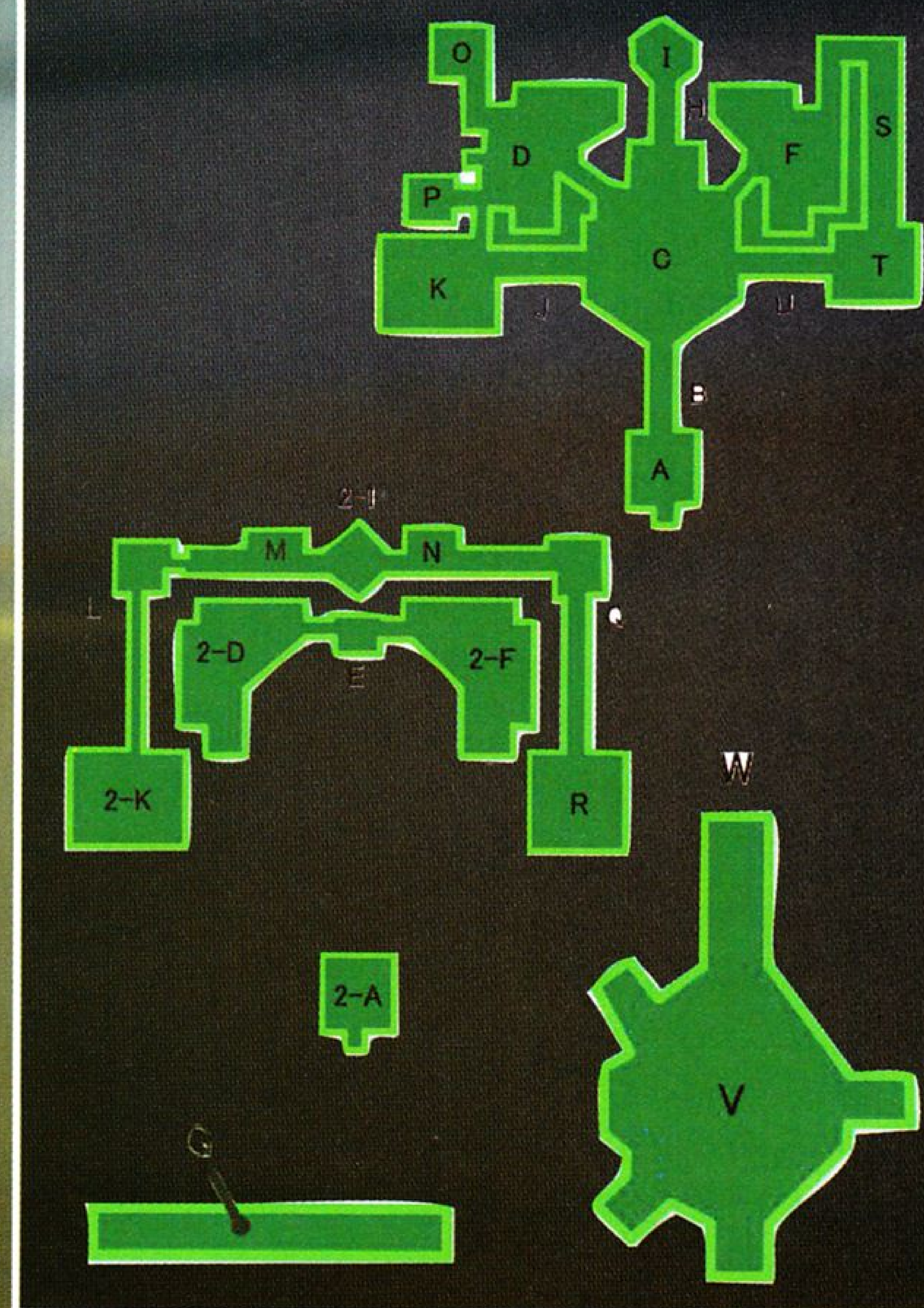
来到墓地，拉开新的坟墓，进入与守墓人的灵魂赛跑。之后打开宝箱获得“绳钩”。继续向前在有太阳标记的蓝色石头前演奏“时光之曲”，继续前进。来到风车内部，对话习得“暴风之曲”。

Sacred Forest Meadow (森林圣域)

从迷失之森进入森林圣域。来到最深处，习得“森林之舞曲”。在树桩处，演奏“萨莉亚之曲”对话。使用绳钩进入森之神殿。

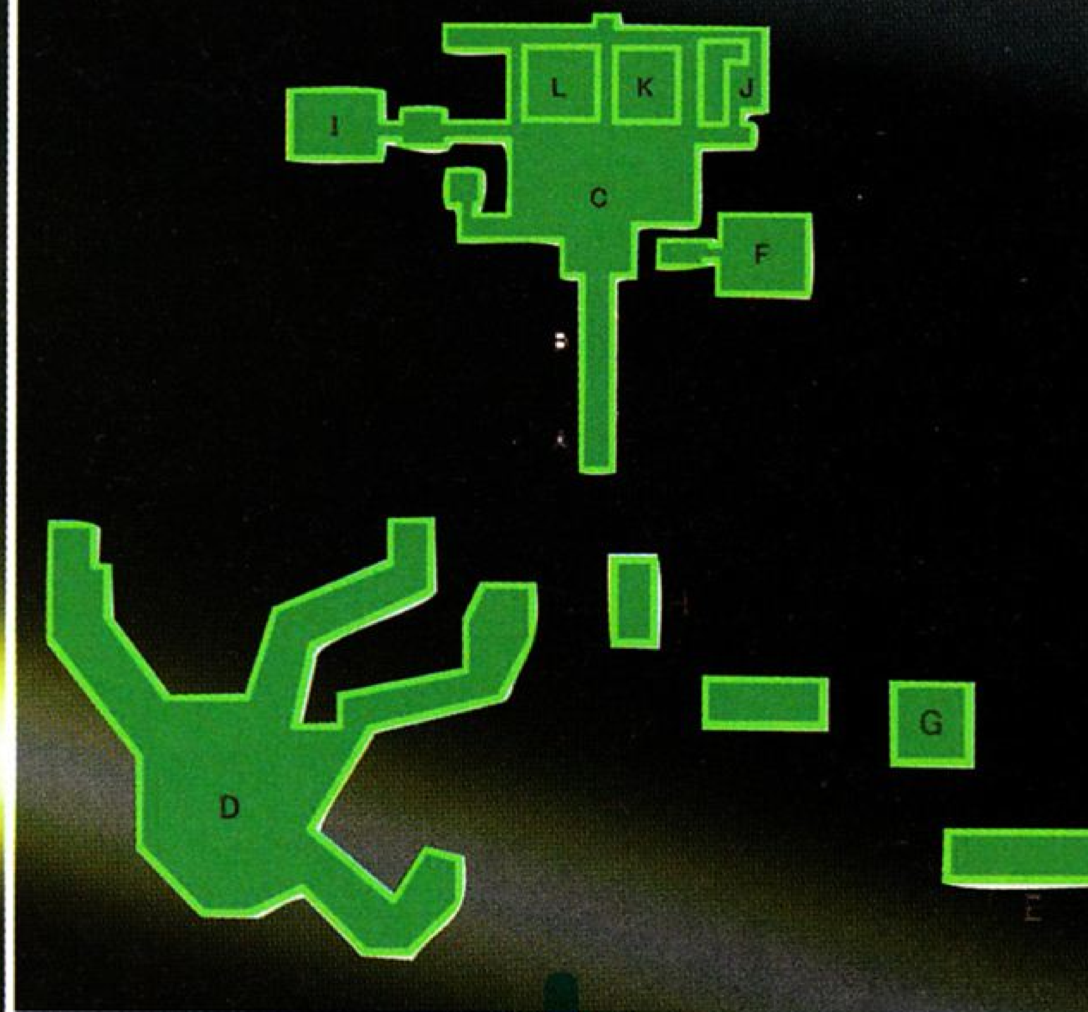
Forest Temple (森之神殿)

沿着墙上的藤条向上攀登。在树之间跳跃移动，打开宝箱获得“小钥匙”。打开门进入区域B，前往区域C。向左上移动，演奏“时光之曲”，消除挡路的石块，进入区域D。爬上藤条，打开门进入区域E。感到敌人打开宝箱，获得地图。打开门，前往2-F。踩下开关，跳下进入区域F。进入井中，前往区域G。打开宝箱获得小钥匙。爬上藤条，前往区域D，进入区域C。从地图画面上部进入区域H。干掉敌人开门进入区域I。击倒敌人，打开宝箱获得小钥匙。前往区域C。向地图左侧前进，进入区域J。开门进入区域K。用石块填路移动，向上开门进入区域L。前往区域M，继续前进开门进入区域2-I。干掉敌人，打开宝箱获得“妖精之弓”。回到区域M，干掉敌人打开宝箱获得小钥匙。从区域2-I进入区域N。击倒敌人打开宝箱获得“指南针”。通过区域2-I进入区域2-K。用妖精之弓攻击门上面的眼睛，进入区域L，打开宝箱获得“Boss房间的钥匙”。跳下洞穴，进入区域O。干掉敌人进入区域D，开门进入区域P。干掉敌人打开宝箱获得小钥匙。回到区域2-K，用弓攻击眼睛。进入区域N，继续深入进入区域Q，前进进入区域R。将冰融化后攻击眼睛。回到区域Q，落下进入区域S。踩下开关，前进进入区域T。用弓攻击画，完成拼图。经过区域U，来到区域C。和四姐妹的幽灵长女梅格战斗。乘电梯来到区域V。踩下机关进入区域W。和异次元恶灵Boss战。胜利获得心之器。传送门来到贤者之间。获得“森之徽章”。剧情之后，来到海拉尔城。前往时之神殿，习得光之序曲。将大师之剑插回原位，变回儿时状态。前往卡卡利科村。在风车小屋的大叔前演奏暴风之曲，开启进入水井的道路。



Bottom of the well (井底迷宫)

进入小路，前往区域B。继续前进来到区域C，向地图上方前进，下落来到区域D。打开宝箱获得地图。爬上梯子进入区域C。向地图上方前进，小心不要落下去。在三角力量标志处演奏“赛尔达的摇篮曲”。返回下降到水位降低的道路，进入区域E。进入小路，打开门进入区域F。干掉敌人后入手“真实眼镜”。回到区域C，打开宝箱获得“指南针”和小钥匙×2。向左前进通过区域H进入区域I。点亮五座烛台，干掉敌人。棺材中获得小钥匙。回到区域C，走右上小路，开门进入区域J。干掉敌人开门到区域C，原路返回。前往海拉尔城。时之神殿，拔出大师之剑变成大人。前往哥隆之城。

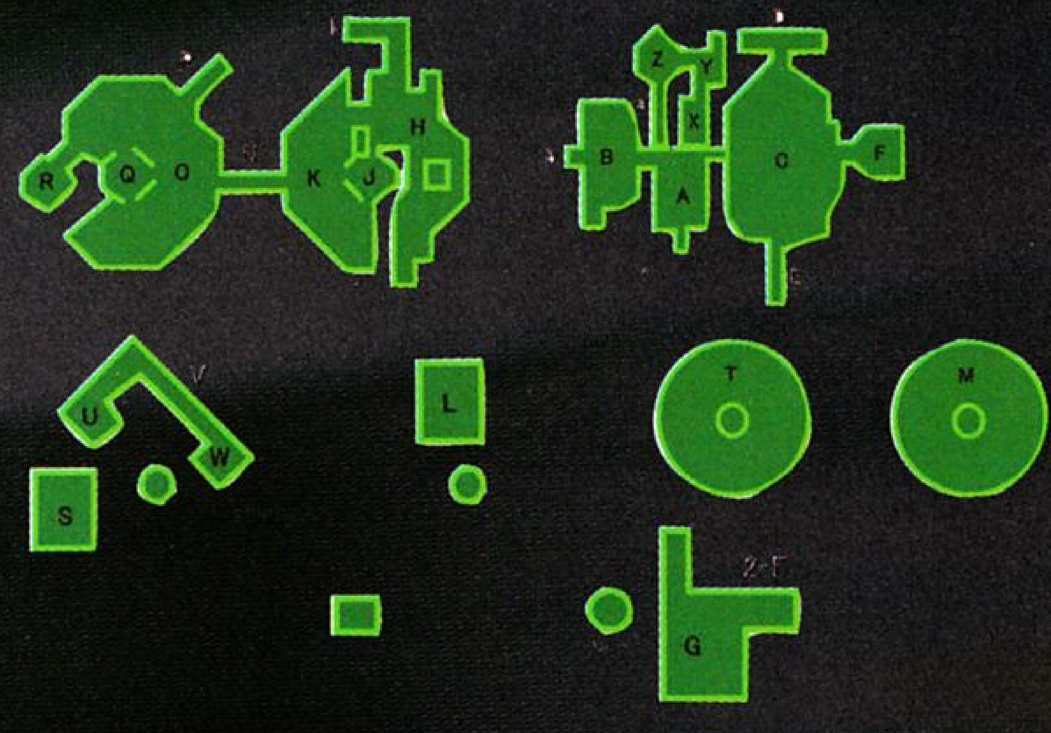


Goron City (哥隆之城)

用爆弹令中层不断滚动的哥隆停下。对话后准备前往炎之神殿，得到“哥隆外套”。向最下的房间前进，移动石像来到死亡之山火山口。用绳勾通过断桥。习得“炎之舞曲”。前往炎之神殿。

Fire Temple（炎之神殿）

一直向前登上台阶。打开左侧的门，进入区域B。跳跃移动，向着地图画面下方前进。踩下开关，和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。前往区域A，用钥匙开门进入区域C。跳跃向地图上方移动，开门进入区域D踩下开关，和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。前往区域C。向地图下方移动，用钥匙开门进入区域E。踩下开关，和哥隆对话。前往区域C，向地图右方移动，用钥匙开门进入区域F。利用石头来到区域2-F，钥匙开门进入区域G。爬上铁丝网，开门进入区域H。向地图下方移动，踩下开关和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。向地图上方移动，打开门进入区域I。踩下开关，和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。进入区域H。打开画面做出的门，进入区域J。用弓设计铁栅栏斜上的眼睛。开门进入区域K，打开宝箱获得地图。回到区域J，向地图下方移动，用钥匙开门进入区域K。向地图右上移动，开门进入区域H。在裂缝处放炸弹，破坏地面跳到下一层。前往区域G，踩下开关，和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。爬上铁丝网，回到区域H。从裂缝向地图右侧移动，踩下开关。向地图左下移动，和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。前往区域K，向地图左侧前进，用钥匙打开门进入区域N。开门进入区域O。向地图右上前进，开门进入区域P。打开宝箱获得指南针。回到区域O。钥匙开门进入区域Q。一直前进，开门到区域O。踩下开关，来到左侧的门前。爆破假门，出现真的。开门进入区域R。与中Boss炎之舞者战斗。来到区域中央，乘上石块前往区域S。攻击水晶，爬上铁丝网进入区域T。踩下开关，打开宝箱获得“百万吨铁锤”。用铁锤击打有脸图案的地面，出现洞穴，进入区域U。用铁锤攻击石像，开门进入区域V。用铁锤击打有脸图案的地面，将木箱放在开关上。开门进入区域W。用铁锤击打有脸图案的地面，落下进入区域O。用铁锤击打有脸图案的地面上生锈的开关，开门进入区域Q。在石块附近演奏“时光之曲”。用铁锤敲击开关，和哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得小钥匙。回到区域A。用铁锤敲击阶梯旁的石像。用钥匙开门进入区域X。全灭敌人，开门进入区域Y。开门进入区域Z。与中Boss炎之舞者战斗后，开门进入区域a。铁锤敲击开关，与哥隆对话。打开哥隆所在牢里的宝箱，获得Boss房间的钥匙。前往区域B，用Boss房间钥匙开门进入区域b。Boss战队灼热穴居龙。胜利后取得心之器。传送到贤者之间，入手炎之徽章。回到死亡之山火山口。破坏右侧桥附近的灰色岩石，来到大精灵之泉。三角力量标志上吹奏“赛尔达摇篮曲”得到魔力强化。魔法槽倍增。来到佐拉领地，前往佐拉之泉。向地图上方前进，进入冰之洞窟。

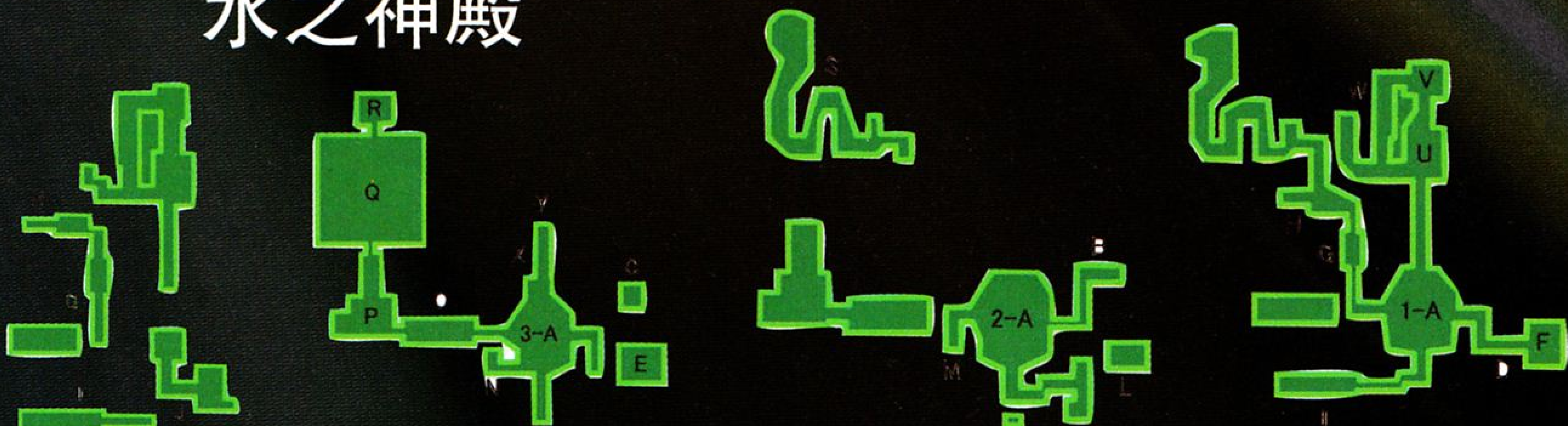


ICE Cavern（冰之洞窟）

用剑破坏冰柱前进，来到区域B。全灭敌人，向地图上方移动进入区域C。破坏冰柱前进到区域D。找到五个银色卢比，前进到区域E。小心落下的冰柱，来到区域F。用蓝色火炎融合红色的冰，打开宝箱获得地图。前往区域D，将地图右下的红色冰墙融化，来到区域G。融化红色冰，获得指南针。回到区域D。融合地图左侧红色冰墙，进入区域H。破坏冰柱前进来到区域I。找齐5个银色卢比，进入区域J。继续前进，融化红冰开门进入区域K。Boss战对白狼。胜利后打开宝箱得到“铁靴”。习得“水之小夜曲”。回到佐拉领地。对佐拉王使用青色火炎后对话。得到“佐拉外套”。前往海利亚湖畔，进入水之神殿。

Water Temple（水之神殿）

从水中浮上来到区域3-A。潜水通过区域2-A右侧的通道，进入区域B。使用铁钩进入区域C。打开宝箱获得指南针。通过1-A右侧的通道，进入区域D。与露特公主重逢。脱下铁靴浮上区域E。开门全灭敌人后打开宝箱获得地图。开门返回，在墙上三角力量标志处演奏“赛尔达摇篮曲”。落下洞穴来到区域D。点亮两座烛台，开门进入区域F。全灭敌人，打开宝箱获得小钥匙。前往区域1-A，推落地图左侧的石块。落下洞穴，向深处前往区域G。继续前进，脱下铁靴开门进入区域H。打开宝箱获得小钥匙。回到区域1-A，向画面下方移动到区域I。炸开有裂缝的地板，潜下去。继续前进到深处浮上，踩下开关用铁钩移动。在铁栅栏前用大回转斩攻击水晶。回到区域1-A，进入中央的建筑。使用铁钩来到2层，在三角力量标志处演奏“赛尔达摇篮曲”。潜入水中进入B1的区域J。攻击水晶，将敌人全灭。浮上后打开宝箱获得小钥匙。回到刚才的房间从2F出去，来到2-A。来到露特公主所在的区域D。脱下铁靴来到区域L。爆破墙壁，打开宝箱获得小钥匙。来到2-A，用钥匙开左侧门进入区域M。来到区域N，开门进入3-A。在墙上三角力量标志处演奏“赛尔达摇篮曲”。前往地图左侧，钥匙开门进入区域O。钥匙开门进入区域P。使用铁钩移动，开门进入区域Q。与中Boss暗黑林克战斗。胜利后开门进入区域R。打开宝箱获得“长钩”。在宝箱背后的石块附近演奏“时光之曲”，落下到区域S。小心不要被漩涡卷走，打开宝箱获得小钥匙。前往区域3-A。向地图右侧前进，潜入洞穴中来到区域T。尽可能的拉动石块，来到见到露特公主的区域D。脱下铁靴浮上来到区域E。在三角力量标志处演奏“赛尔达摇篮曲”。前往区域1-A，进入建筑。使用长钩来到2F，在三角力量标志处演奏“赛尔达摇篮曲”。离开前往区域2-A，向地图下方移动来到区域T。打开宝箱获得小钥匙。回到3-A，潜入1-A，向地图上方前进，钥匙开门进入区域U。开门进入区域V，爆破两面墙，将石块推落到开光上。开门进入区域W。开门进入区域U，打开宝箱，入手Boss房间的钥匙。回到2-A，经过区域M区域N来到区域3-A。在墙上三角力量标志处演奏“赛尔达摇篮曲”。向地图上方前进，使用“铁钩”移动。开门进入区域X，躲开敌人攻击前进，使用Boss房间钥匙进入区域Y。Boss战对水栖核细胞。胜利获得心之器。传送到贤者之间，得到水之徽章。回到海利亚湖畔。传送点附近的石碑处，向着朝阳射箭入手“炎之矢”。通过海拉尔平原来到卡卡利科村，剧情过后习得“影之梦幻曲”，吹奏之后来到影之神殿门前。烛台中央使用火魔法点燃，进入影之神殿。



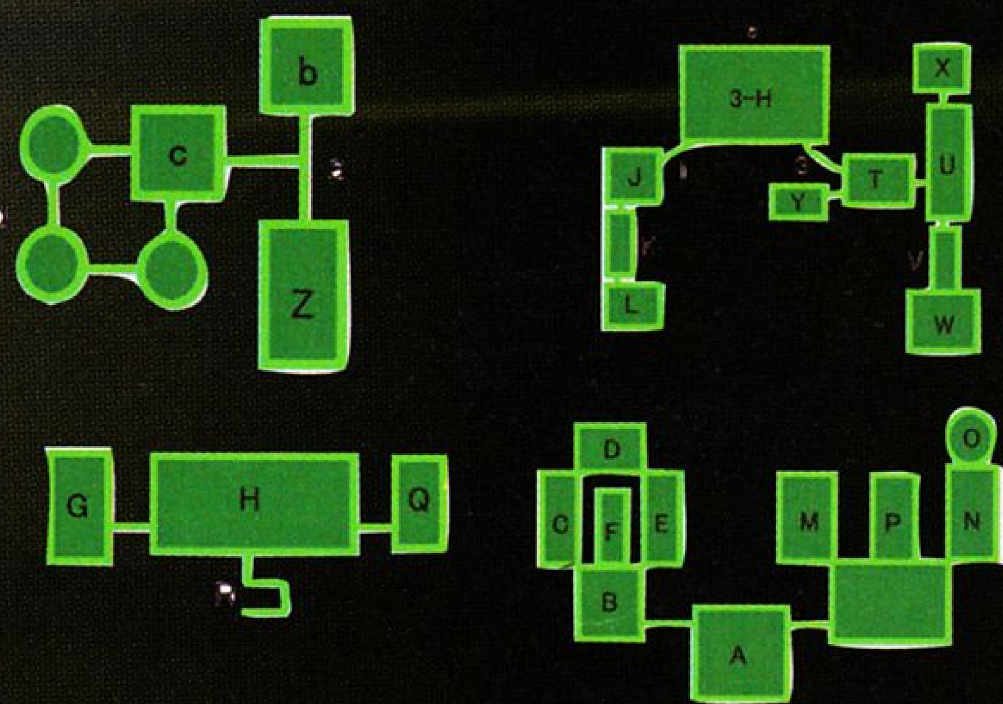
shadow temple（影之神殿）

使用铁钩前进，开门进入区域B。打开地图上方的门，进入区域C。全灭敌人，打开宝箱获得地图。回到区域B，打开地图左侧的们进入区域D。将敌人全灭，打开宝箱获得“悬浮靴”。回到区域A，用真实眼睛找到唯一的骷髅头将转盘推到骷髅的方向。开门之后使用悬浮靴前进进入区域E。打开地图上方的门，进入区域F。找齐5个银色卢比，打开宝箱获得小钥匙。回到区域E，打开地图下方的门进入区域G。将敌人全灭，打开宝箱获得指南针。回到区域E，将地图右才的门爆破进入区域H。继续前进经过区域I来到区域J。向地图右下前进，开门进入区域K。将敌人全灭，有三个宝箱。回到区域J，向地图左侧前进，集齐5个银色卢比。前往区域L。踩下开关，打开宝箱获得小钥匙等。回到区域J，打开地图左上的门进入区域M。找齐5个银色卢比，进入区域N。全灭敌人，将爆弹投入骷髅中，获得小钥匙。回到区域M，开门进入区域O。前进开门进入区域Q。全灭敌人，爆破鼓起的土堆。打开宝箱获得小钥匙。钥匙开门进入区域R。将石块推到梯子下方的空洞。上船。在三角力量标志上吹奏“赛尔达的摇篮曲”，开门进入区域S。打开地图左侧的门，进入区域T。回到区域S，打开地图下方的门进入区域U。干掉敌人，打开宝箱获得小钥匙。回到区域S，打开上方的门进入区域V。将墙上的荆棘烧掉，打开宝箱获得Boss房间的钥匙。来到区域R，用弓攻击对岸的爆弹花。使用钥匙开门进入区域W。用Boss房间钥匙开门进入区域X。Boss战对暗黑幻影兽。胜利后获得心之器。传送到贤者之间，获得影之徽章。回到卡卡利科村。前往格鲁德要塞。救出4个被关的工人。注意不被发现。获得“格鲁德会员证”。前往通向沙漠的门。爬上梯子和格鲁德族人说话后，前往幻影沙漠。

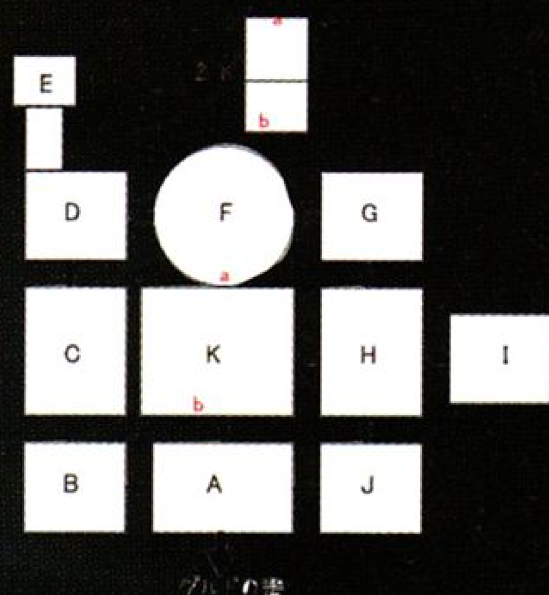
Haunted wasteland(幻影沙漠)

向着旗子前进。爬上建筑物，使用真实眼镜发现幽灵。跟着幽灵来到巨大邪神像前。在两棵树中间的墙上设置爆弹，来到大妖精之泉。三角力量标志处演奏“赛尔达的摇篮曲”，获得“娜茹之爱”。进入魂之神殿后返回，习得“魂之镇魂曲”。回到时之神殿，插回大师之剑变回少年林克。演奏魂之镇魂曲来到魂之神殿（儿时）。

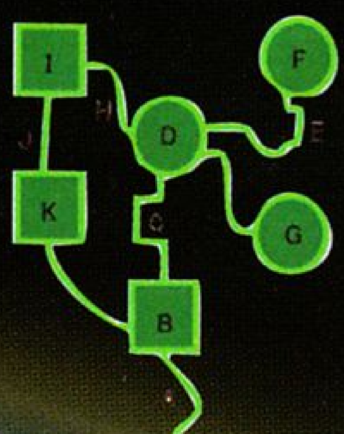
魂之神殿



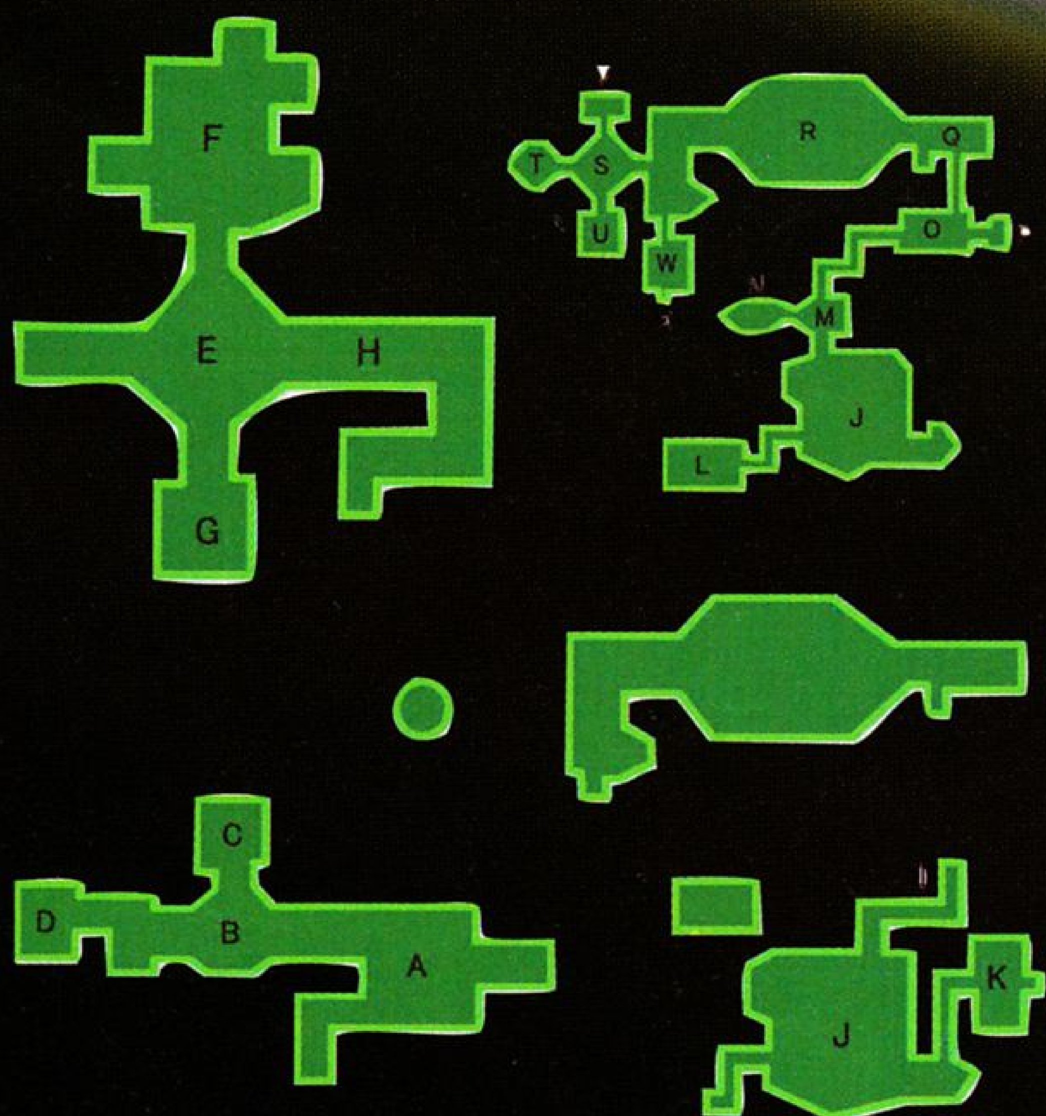
格鲁德训练场



冰之洞窟



影之神殿



spirit temple（魂之神殿）

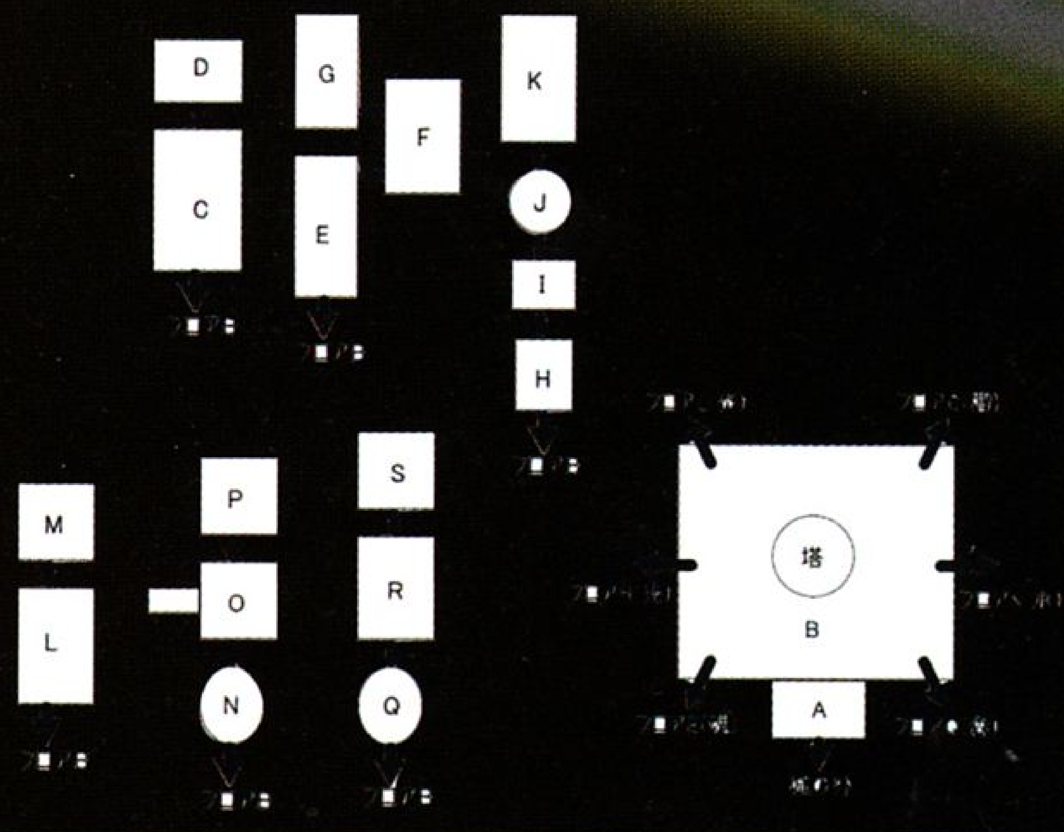
爬上阶梯，和格鲁德族人对话，选择3、2、1进入区域B。全灭敌人，打开地图左上的门，进入区域C。攻击水晶，装备海利亚之盾开门进入区域D。全灭敌人，开门进入区域E。找齐5个银色卢比。点亮两座烛台，打开宝箱获得小钥匙。回到区域B，进入区域F。爬上墙来到区域G。爆破墙壁，开门进入区域H。推落石像，令其打开开关。点亮两座烛台，打开宝箱获得地图。爬上阶梯，开门进入区域I。开门进入区域J。找齐5个银色卢比。点亮3座烛台，打开宝箱获得小钥匙。将带有太阳的石块推到有太阳照射到的地方。开门进入区域K，用钥匙开门进入区域L。与中Boss铁甲兵战斗。开门继续前进剧情。打开宝箱获得“银色手套”。吹奏“光之序曲”来到时之神殿。拔出大师之剑变回大人。吹奏“魂之镇魂曲”，来到魂之神殿（成年）。爬上阶梯，推动右侧的大石块后前进。用铁钩攻击天顶的水晶，打开地图左上的门进入区域M。在三角力量标志处吹奏“赛尔达的摇篮曲”。对着宝箱使用铁钩移动，打开宝箱获得指南针。回到区域A，打开地图右上的门，进入区域N。找齐5个银色卢比，开门进入区域O。打开宝箱获得小钥匙。回到区域A，打开地图上方的门，进入区域P。使用真实眼镜干掉敌人，爬上墙壁来到区域Q。使用真实眼镜干掉敌人，推动反光镜使阳光照到太阳的标志。打开门进入H，在三角力量标志上吹奏“赛尔达的摇篮曲”。

对着宝箱使用铁钩移动，打开宝箱获得小钥匙。使用钥匙开门进入区域S。开门进入区域T。全灭敌人，开门进入区域U。踩下开关，开门进入区域V。开门进入区域W。与中Boss铁甲兵战斗。开门前进，打开宝箱获得“镜之盾”。回到区域U，使用镜之盾反射阳光使其照到太阳的标志。开门进入区域X，打开箱子获得小钥匙。回到区域T，使用钥匙开门进入区域Y。干掉敌人，爬上墙壁来到区域Z。开门进入区域a，在三角力量标志上吹奏“赛尔达的摇篮曲”。打开地图上方的门，进入区域b。全灭敌人，踩下开关，打开宝箱获得Boss房间的钥匙。回到区域a，打开地图左侧的门，进入区域c。爆破水晶，开门进入区域d。爆破墙壁，反射光线来到区域c。使用镜之盾反射光线射到太阳标志。来到区域3-H，使用镜之盾反射光线持续照射石像。来到区域c。Boss战对双生魔术师。战胜获得心之器。传送到贤者之间，获得“魂之徽章”。来到巨大邪神像前。演奏“光之序曲”来到时之神殿，剧情。入手“光之矢”。前往格鲁德要塞。花10卢比进入格鲁德训练场。

Gerudo Training Ground（格鲁德训练场）

打开左边的门，进入区域B。限定时间内全灭敌人，打开宝箱获得小钥匙。开门进入区域C。限定时间内找齐5个银色卢比。开门进入区域D。踩下开关，推动石块。开门进入区域E。全灭敌人，打开宝箱获得小钥匙。回到区域D。使用铁钩爬上去，打开进入区域F。走上方的路在铁栅栏前演奏“稻草人之曲”。向下移动，快速射击全部石像的眼睛。对宝箱使用铁钩，打开宝箱获得小钥匙。对着刚才出现的稻草人用铁钩，开门进入区域2-K。打开宝箱获得小钥匙。回到区域F，打开地图右侧的门进入区域G。全灭敌人后，踩下开关，打开宝箱获得小钥匙。使用铁钩和浮空靴，找齐5个银色卢比。要走时光之曲爬上去获得小钥匙。打开地图右侧的门，进入区域I。演奏时光之曲，找齐5个银色卢比。打开宝箱获得小钥匙。回到区域H，打开地图下方的门，进入区域J。全灭敌人，打开宝箱获得小钥匙。回到区域A。打开地图上方的门，进入区域K。爬上铁丝网，来到区域2-K。打开宝箱获得小钥匙。回到区域K，开门前进。打开宝箱获得“冰之矢”。接下来只剩最终迷宫了，完成一切准备、收集要素和小游戏之后。前往加农城堡。

加农的城堡



Ganon' s castle（加农的城堡）

剧情过后，进入城堡内部，来到区域A。开门进入区域B，打开右上的门，进入区域C。踩下开关，打开宝箱获得“金色手套”。使用真实眼镜前进，用铁锤敲击开关。前进开门进入区域D。使用光之矢攻击，解除结界。来到大妖精之泉，在三角力量标志上吹奏“赛尔达的摇篮曲”。得到“防御力强化”。再次回到城堡，来到区域B，打开左下的门进入区域F。使用老鼠爆弹攻击水晶，开门前进，用镜之盾反正阳光射到太阳标志。开门进入区域G。用光之矢解除结界。移动区域B左侧的岩石，开门进入区域H。使用真实眼镜全灭敌人之后打开宝箱获得小钥匙。使用钥匙开门进入区域I。在三角力量标志上吹奏“赛尔达的摇篮曲”，打开宝箱获得小钥匙。钥匙开门进入区域J。时限内找齐5个银色卢比。开门进入区域K。使用真实眼镜继续前进，使用光之矢解除结界。穿上哥隆外套，从区域B左上开门进入区域L。找齐5个银色卢比。开门进入区域M。使用光之矢解除结界。回到区域B，打开右侧的门进入区域N。全灭敌人，使用青色火炎融化冰。开门进入区域O。时限内用铁锤敲击开关。开门进入区域P。用光之矢解除结界。回到区域B，打开右下的门进入区域Q。点亮5座烛台。开门进入区域R。找齐5个银色卢比。开吧进入区域S。用光之矢攻击解除结界。回到区域B，进入塔中。向上前进干掉敌人，打开宝箱获得Boss房间的钥匙。干掉敌人继续向上。使用Boss房间的钥匙开门，无视荆棘继续向上。最终Boss战对大魔王加农多鲁夫。胜利后限定时间内脱出。剧情后向传来声音的方向前进。最终Boss第二形态加农。胜利后迎来结局。



收集心之碎片

游戏中提高生命上限的方法有两种，一种是击倒Boss获得“心之器”，增加1个生命上限。第二种就是通过收集散落在各地的心之碎片，每集齐4个可以合成一个心之器，增加一格生命上限。以下就是游戏中全部心之碎片的获得方法。标有不同颜色的代表夜晚限定，其他为白天获得。

No.	地点	时期/时间	详细
1	隆隆牧场	儿时	地图画面左下房间中。推开箱子可以发现。
2	海拉尔城外市场	儿时/夜	为小巷的民家中的大婶找回丢失的狗即可获得。
3	迷失之森	儿时	迷失之森左侧区域，树桩上使用时之笛演奏Saria之曲后获得。
4	迷失之森	儿时	迷失之森右侧区域，树桩上使用时之笛完成3次演奏游戏获得。
5	卡卡利科村	儿时	利用铁钩到达蓝色屋顶，与屋顶上的人谈话获得。
6	卡卡利科村 墓地	儿时/夜	卡卡利科村墓地18~21时，给掘墓人10卢比挖地随机获得。
7	死亡之山小径	儿时	哥隆之城的入口附近，多东哥洞窟入口上的墙壁洞中。
8	哥隆之城	儿时	用树枝引火点燃底层门口的火炬后，中间的大花瓶开始旋转，到第二层将炸弹仍进花瓶中获得。
9	死亡之山火山口	儿时	进入火上口一直向前尽头的悬崖中间的洞中获得。
10	卡卡利科村	儿时	在死亡之山上得到魔法槽后，猫头鹰把你带到一个房屋的栏台上，进入墙上洞中取得。
11	海拉尔城外市场	儿时	在炸弹游戏中获胜取得。
12	卡卡利科村 墓地	儿时/夜	最后一排小墓碑中，推开从右数第四个墓碑，进入洞中消灭僵尸后演奏太阳之曲获得。
13	佐拉的领地	儿时	点燃所有火炬，在瀑布下的洞中出现宝箱后获得。
14	海利亚湖畔	儿时	钓鱼游戏中钓到50cm以上的鱼取得。
15	佐拉之河	儿时	深处刻着不眠瀑布的地方，使用回旋镖获得。
16	卡卡利科村	成年	与掘墓者跑步比赛后，风车处利用风车叶到达平台取得
17	卡卡利科村 墓地	成年	儿时在火之神殿入口的软泥上种下魔法豆，7年后回来踏上长大的魔法叶到达山顶破坏箱子取得。
18	卡卡利科村 墓地	成年	第二次与掘墓者跑步比赛一分钟内到达终点获得。
19	海利亚湖畔	成年	童年时在研究所门前的软泥上种下魔法豆，7年后回来踏上长大的魔法叶到达屋顶，再爬到了望台顶取得。
20	海利亚湖畔	成年	研究所潜入水槽水底，从博士处获得。
21	卡卡利科村	成年	收集50个黄金头骨，和被诅咒的一家的男孩对话获得。
22	海拉尔城外市场	儿时/夜	在晚上玩开宝箱游戏，利用真实眼镜获得胜利后取得。
23	佐拉之泉	成年	地图画面右侧，冰块上获得。
24	冰之洞窟	成年	在装有大罗盘针房间东边的地区G推开红色的冰获得。
25	佐拉之泉	成年	成年后穿着铁鞋与潜水衣潜入中央泉水水底取得
26	佐拉之河	成年	地图画面中央附近的高台，用公鸡飞上去获得。
27	格鲁德峡谷	成年	海拉尔平原侧落到黑色岩石上，用长钩到对岸，破坏箱子获得。
28	格鲁德要塞	成年	格鲁德要塞最高的屋顶，使用稻草人之曲后用铁钩到达获得。
29	格鲁德要塞	成年	射击游戏中取得1000分获得。
30	佐拉之河	儿时	对青蛙吹奏暴风之曲后获得。
31	佐拉之河	儿时	完成青蛙小游戏胜利后获得。
32	格鲁德峡谷	儿时	穿上铁鞋跳落悬崖，走到瀑布前，爬上楼梯，到达洞中取得。
33	死亡之山火山口	成年	儿时种下魔法豆，7年后回来踏上长大的魔法叶到达平台取得。
34	巨大邪神像	成年	儿时种下魔法豆，7年后回来踏上长大的魔法叶到达平台取得。
35	海拉尔平原	成年	地图画面左上树旁放下炸弹炸出一个洞口，洞中用铁鞋潜入水底取得
36	海拉尔平原	成年	在通往海利亚之湖入口的围栏中心，用炸弹炸出洞口，在洞中击败怪物Deku商人后，以10卢比的价钱买到。

最强剑 大哥隆刀



在卡卡利科村养鸡的妇人处可得到一只鸡，用它把旁边屋中睡着的牧场老板叫醒，再回到妇人处就可以得到蓝蛋，孵化以后得到一只蓝鸡。到迷失之森，用蓝鸡将左边房间中睡着的怪人叫醒。得到道具，要在真实时间3分钟内带到卡卡利科村“里之药水店”中(从药水店旁边的过道进去)。店主处又得到一个道具，这次没有时间限制可以慢慢将其带回迷失之森。这里的小女孩处得到一把锯子，需要将锯子交给格鲁德山谷的工头。从工头处得到短剑后，将其交给死亡之山山顶上的超大哥隆。那位体积巨大的铸剑师处得到一份文书，带着它来到佐拉王处取得一条鱼，在限定时间内把鱼交给海利亚湖畔的海生研究所所长。再将所长处得到的眼药在4分钟内赶回死亡之山山顶，交给铸剑师，三天后再去拜访铸剑师，就可以获得游戏中最强的剑。要需注意的是以上步骤要骑马完成。

四个空瓶

1.童年时在卡卡利科村，遇见一位妇女需要寻找跑丢的七只鸡，完成任务就得到一个瓶子。

七只鸡的位置

（1）妇女附近

（2）洞窟南下的木箱里，需要撞击破坏木箱。

（3）蜘蛛一家前方。

（4）通往海拉尔平原道路的附近。

（5）蓝色家的附近

（6）车小屋北侧。

（7）卡卡利科村北侧，死亡之山小径附近。

2.童年时在隆隆牧场，进入养鸡房，玛隆的父亲处的小游戏，如果在30秒内从一大群鸡中找出3只与众不同的鸡的话，胜利得到一个瓶子。

3.童年时在海利亚湖畔找到一个装有纸条的漂流瓶，交给佐拉王后，他会还给你这个瓶子。

4.成年时在海拉尔城市场中有一个怪人，专门收购鬼魂，集齐10个特殊鬼魂给他后，得到最后一个空瓶。（PS：鬼魂需要骑马射杀）

十个特殊鬼魂的位置

（1）在海拉尔平原东南方角落，有一片丛林和一个棕色大石头，就在石头的附近。

（2）同上丛林中，靠近海利亚湖畔入口处。

（3）在隆隆牧场入口附近的丛林中。

（4）在隆隆牧场东边的V型围墙附近。

（5）在卡卡里克村入口附近，在入口附近的平台上可以见到。

（6）在海拉尔城市场入口的路标附近。

（7）在海拉尔城市场西面的丛林中，河边附近。

（8）从科克里之森往西，一个灰色的石头的附近。

（9）在格鲁德峡谷入口处的分叉路一边通往格鲁德峡谷，一边通往海利亚湖畔，在这个分叉路中。

（10）在格鲁德峡谷入口北面的围墙边，在那有一棵大树与一些矮树的地方。

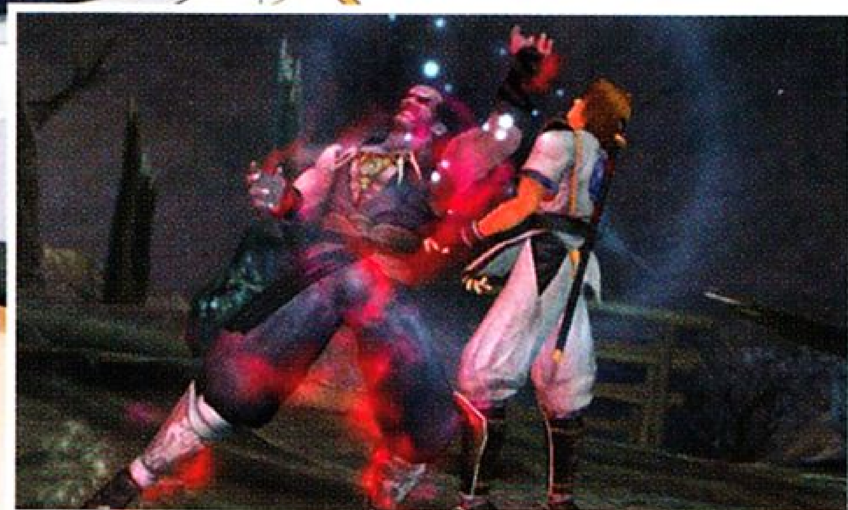
收集黄金头骨

卡卡利科村一家被诅咒成蜘蛛，消灭黑白花纹的黄金蜘蛛即可获得头骨。收集一定数量后获得奖励，100个解除诅咒获得感谢的200卢比。10个：成人钱袋（上限200卢比）。20个：苦恼石头。30个：巨人钱袋（上限500卢比）。40个：20个老鼠炸弹。50个：心之碎片。100个：奖励(200卢比)

以下就是游戏中全部黄金头骨的获得方法。标有不同颜色的代表夜晚限定，其他为白天获得。

No.	地点	时期/时间	详细
1	德库之树迷宫	儿时	区域D 按下开关后前进，宝箱后面的墙上。
2	德库之树迷宫	儿时	区域E 3F跳下，突破蜘蛛网进入，在铁网上。
3	德库之树迷宫	儿时	区域E 3F跳下，突破蜘蛛网进入，在蔓藤上。
4	科克里之森	儿时/夜	博学兄弟的房间后面。
5	隆隆牧场	儿时	撞树后会落下来。
6	隆隆牧场	儿时	地图画面中央附近马场小木屋的墙上。
7	卡卡利科村 墓地	儿时	将幼虫放进墓地里的软泥中出现。
8	卡卡利科村	儿时/夜	海拉尔平原进入后遇到第一棵树撞击后掉下。
9	卡卡利科村	儿时/夜	被诅咒一家的外墙上。
10	卡卡利科村	儿时/夜	了望台的楼梯上。
11	卡卡利科村	儿时/夜	靠着死亡之山入口的房间的外墙上。
12	死亡之山小径	儿时	多东哥洞窟前软泥放虫子出现。
13	多东哥洞窟	儿时	区域C 破坏墙后出现。
14	多东哥洞窟	儿时	区域2-G 藤条。
15	多东哥洞窟	儿时	区域O 人像后的墙上。
16	哥隆之城	儿时	哥隆之城地图画面左上区域，很多岩石的地方使用爆弹出现。
17	死亡之山火山口	儿时	入口附近箱子破坏后出现。
18	卡卡利科村	儿时/夜	建造中的房间外墙上。
19	死亡之山小径	儿时	卡卡利科村～多东哥洞窟间的墙壁用爆弹破坏后出现。
20	海拉尔城外市场	儿时	进入第一个房间，撞破里面最靠士兵的木箱。
21	海拉尔城	儿时	海拉尔城区域最初的树撞击后掉落。
22	科克里之森	儿时	科克里商店后面软泥放虫子出现。
23	迷失之森	儿时	从科克里之森进入，左→左来到区域，软泥放虫子出现。
24	迷失之森	儿时	从科克里之森进入，右→左→右→左→左来到区域软泥放虫子出现。
25	佐拉之河	儿时	海拉尔平原进入佐拉之河附近的树撞击后掉落。
26	佐拉之河	儿时/夜	最深处刻有不眠瀑布的地方，梯子上。
27	海利亚湖畔	儿时	研究所旁边，软泥放虫子出现。
28	海利亚湖畔	儿时/夜	地图画面右下小岛的柱子。
29	佐拉之泉	儿时	地图画面右下陆地的树，撞击后出现。
30	加布加布中的迷宫	儿时	区域E 墙上。需要回旋镖。
31	加布加布中的迷宫	儿时	区域D 墙上。需要回旋镖。
32	加布加布中的迷宫	儿时	区域D 墙上。需要回旋镖。
33	加布加布中的迷宫	儿时	区域P 蔓藤。需要回旋镖。
34	佐拉之泉	儿时/夜	倒地的树附近墙上。需要回旋镖。
35	海利亚湖畔	儿时/夜	研究所外壁。需要回旋镖。
36	德库之树迷宫	儿时	区域Z 墙上。需要回旋镖。
37	卡卡利科村 墓地	儿时/夜	进入墓地右侧的墙上。需要回旋镖。
38	多东哥洞窟	儿时	区域2-G 连锁爆破移动的阶梯上的洞。区域A乘电梯到2层。按2-A→J→2-A→I→2-G移动阶梯侧面，爬上藤条进入的洞里。需要回旋镖。
39	隆隆牧场	儿时/夜	民家2层窗户。需要回旋镖。
40	隆隆牧场	儿时/夜	地图画面左下小屋西北侧墙上。需要回旋镖。
41	卡卡利科村	成年/夜	养鸡妇人的房屋的屋顶上。需要铁钩。
42	多东哥洞窟	成年	区域B 演奏稻草人之歌，出现稻草人后铁钩移动。
43	哥隆之城	成年	最上段漂浮的小岛里侧。需要铁钩。
44	科克里之森	成年/夜	双子家的屋顶。需要铁钩。
45	佐拉之河	成年/夜	地图画面中央下的墙上。儿时软泥中种下种子，乘叶子移动到高台。
46	佐拉之河	成年/夜	渡过吊桥后的墙上爬上扶手。需要铁钩。
47	迷失之森	成年/夜	从科克里之森进入、右~左~右~左~左进入的区域。时软泥中种下种子，乘叶子移动。
48	森之圣域	成年/夜	妖精之泉所在地右侧墙上。需要铁钩。
49	森之神殿	成年	区域A 森之神殿入口右侧墙上。爬上藤条之后相当高的位置。
50	森之神殿	成年	区域C 从区域B进入直到尽头右侧的墙上。需要铁钩
51	森之神殿	成年	区域D 区域L获得Boss房间钥匙的区域落下到区域O再前往区域D，窄路的墙上。
52	森之神殿	成年	区域F 从区域S到区域F处。需要铁钩。
53	森之神殿	成年	区域V 墙上。需要铁钩。
54	海拉尔城	儿时	不被士兵发现从护城河上陆，拐角处的树附近，演奏风暴之曲。落入洞穴用爆弹破坏墙壁。
55	井戸之底	儿时	区域C 从区域J进入区域C的墙上。需要回旋镖。
56	井戸之底	儿时	区域K 区域C的大树有「X」标准的附近，使用小钥匙打开门的墙上。需要真实眼镜。
57	井戸之底	儿时	区域L 区域C的大树有「X」标准的附近，使用小钥匙打开门的墙上。需要真实眼镜。
58	炎之神殿	成年	区域D 演奏时光之曲，移动区域C的版块，乘上移动到区域D的墙上。
59	炎之神殿	成年	区域H 地图画面右上，用爆弹破坏墙壁。
60	炎之神殿	成年	区域L 区域H召唤出稻草人，使用两次铁钩来到区域L处。
61	炎之神殿	成年	区域M 区域H召唤出稻草人，使用两次铁钩来到区域L再使用铁钩到区域M。圆状区域内侧墙上。
62	炎之神殿	成年	区域Y 墙上。
63	死亡之山小径	成年/夜	哥隆之城入口附近岩石用锤子破坏出现。
64	死亡之山小径	成年/夜	前往山顶途中的石头用锤子破坏出现。
65	佐拉的领地	成年/夜	瀑布上出口附近墙上。需要铁钩。
66	冰之洞窟	成年	区域D 墙上高处。需要铁钩。
67	冰之洞窟	成年	区域G 柱子高处。需要铁钩。
68	冰之洞窟	成年	区域I 墙上高处。需要铁钩。
69	海利亚湖畔	成年	研究所。水槽底部箱子破坏后出现。
70	水之神殿	成年	区域I 铁栅栏前使用回转斩攻击水晶出现。
71	水之神殿	成年	区域O 墙上高处。需要长铁钩。
72	水之神殿	成年	区域S墙上高处。需要长铁钩。
73	水之神殿	成年	区域U 墙壁水中里侧。
74	水之神殿	成年	建筑内3F墙上高处。需要长铁钩。
75	海利亚湖畔	成年/夜	湖中央下方大岛。用铁钩爬树。
76	闇之神殿	成年	区域K 墙上高处。
77	闇之神殿	成年	区域L 牢屋中墙上。
78	闇之神殿	成年	区域N 骷髅背后墙上。
79	闇之神殿	成年	区域R 演奏稻草人之曲，出现稻草人后用铁钩移动。
80	闇之神殿	成年	区域T 骷髅背后墙上。
81	格鲁德峡谷	成年/夜	地图画面帐篷左下柱子上高处。
82	格鲁德峡谷	成年/夜	帐篷里侧墙上。
83	格鲁德要塞	成年/夜	要塞屋顶出现的稻草人附近的墙上。
84	格鲁德要塞	成年/夜	射击竞技场地图画面最上的靶子。
85	死亡之山火山口	儿时	炎之神殿附近软泥放虫子出现。
86	格鲁德峡谷	儿时/夜	从海拉尔平原进入，最初有细木桥附近的墙上。需要回旋镖。
87	格鲁德峡谷	儿时	软泥放虫子出现。(格鲁德要塞侧谷底的陆地)
88	幻影の砂漠	成年	建筑内侧墙上。
89	巨大邪神像	成年/夜	地图画面下方的树上。需要铁钩。
90	巨大邪神像	儿时	软泥放虫子出现。
91	巨大邪神像	成年/夜	儿时软泥种种子，长大乘叶子。
92	魂之神殿	儿时	区域E 金网。
93	魂之神殿	儿时	区域F 墙上高处。需要回旋镖
94	魂之神殿	儿时	区域K 壁高い位置。需要回旋镖
95	魂之神殿	成年	区域N 演奏时光之曲，移动出现墙壁上。
96	魂之神殿	成年	区域3-H 地图画面左上。演奏稻草人之曲使用铁钩移动。
97	佐拉之泉	成年/夜	地图画面右下陆地。移动黑色岩石进入洞穴中。
98	海拉尔平原	成年	从卡卡利科村进入海拉尔平原。地图画面北侧树周围爆破出现的洞穴中。
99	海拉尔平原	成年	从格鲁德峡谷进入海拉尔平原。用锤子破坏被小岩石包围的大岩石出现的洞穴中。
100	加农城堡	成年	坏掉的门里侧。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：死或生 次元		2011年5月24日
对战格斗	TECMO	39.99美元	美版
卡带	1-2人	记忆卡容量未定	15岁以上







前言：《死或生 次元》VS.《超级街霸4 3D》

当初日本杂志给了本作极高的评价，使其进入了白金殿堂，评价之高也超过了首发的《超级街霸4 3D》。现在国内很多玩家也爱拿这两款游戏作对比，其实我觉得这两者各有优劣，通过我这些天来的攻略过程，对于两者之间的差异大体归纳为以下几点。

1、画面：《死或生 次元》的画面很漂亮，近看也基本看不出特别粗糙的地方，将画面输出到电视上之后，感觉基本上是PS2的效果。《超级街霸4 3D》的画面更不用说，直观感觉就是把PS3的画面缩小而已。输出到电视上也感觉比《死或生 次元》要好一些，大概就是因为它用了水墨效果，掩盖了锯齿的缘故。

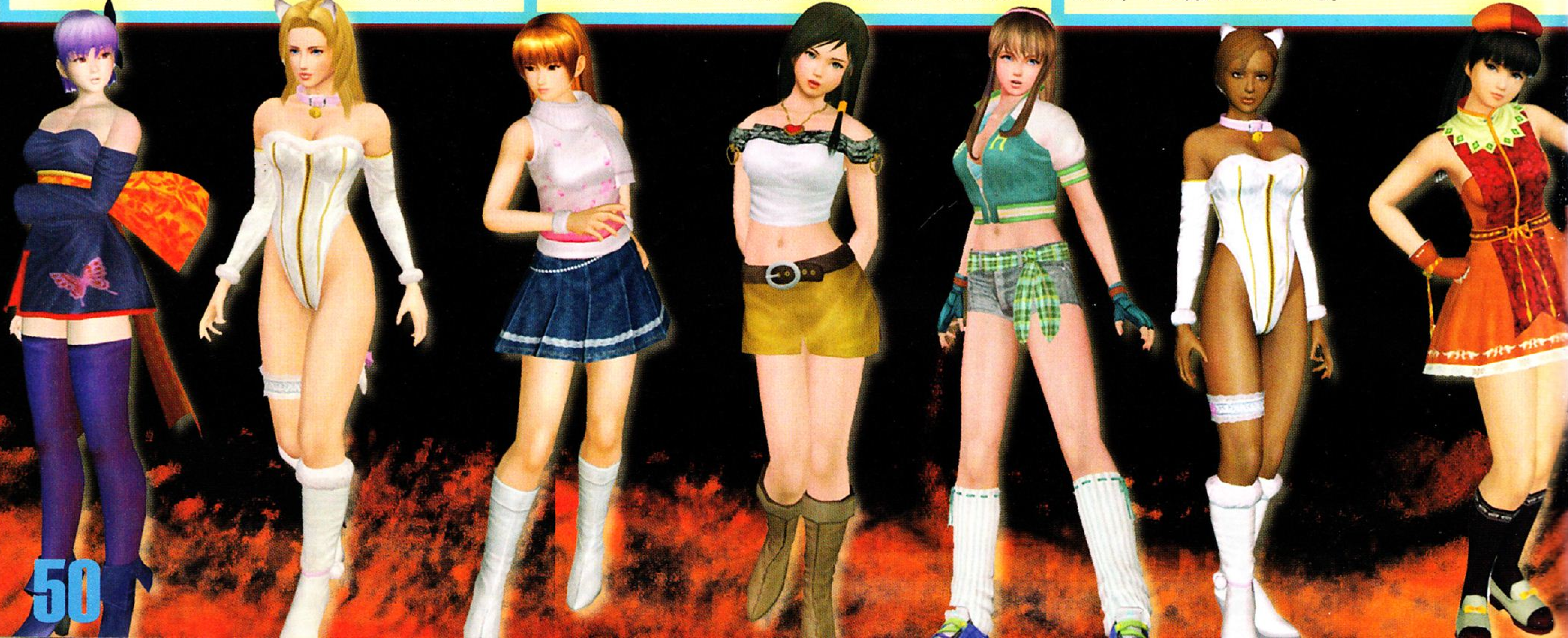
2、声音：两者的音乐没什么可比较的，但语音方面《死或生 次元》绝对完胜！本作可以选择英语和日语发音，包括连系统声音都可以通过解锁获得所有角色的配音演出。《超级街霸4 3D》就太不厚道了，美版只有英语，听起来特别别扭。

3、手感：《超级街霸4 3D》的感觉和家用机一样，除了按键有些别扭，摇杆输入不太精确，但触屏操作稍微弥补了一些遗憾。《死或生 次元》的打击感很好，招数基本不用搓招，所以输入起来比较精确，触屏操作则比较麻烦，容易点不准，但这无关紧要。整体来说，3DS的键位设计对于《死或生 次元》的影响较小。

4、原创模式：这两款游戏都算不上“原创”，《超级街霸4 3D》的基本模式和家用机一样，《死或生 次元》虽然加入了剧情，但基本就是《死或生4》。在各自原创的模式中，《超级街霸4 3D》的人偶系统明显更耐玩，因为刷人偶的能力是非常耗时的，而且可以用于对战，因此算是拓展了游戏性。《死或生 次元》中也有人偶，但只是用来拍照，拍照这个模式还不错，不过相信玩家的掌机里面不会有多少男性角色的照片吧。在原创模式中，这两个游戏各有优劣，算是打平。

5、耐玩度：《超级街霸4 3D》中有奖牌系统，另外加上人偶收集等，耐玩度很高。《死或生 次元》没有奖牌系统，各模式的流程都不是很长，而且反复挑战的乐趣并不大，玩家最热心的恐怕就是服装和人偶的收集，再加上官方每天配信一套服装，所以等于这个游戏的耐玩性有一部分是被迫增加的。在这一项上，我认为还是《超级街霸4 3D》略微耐玩一些。

以上是我一家之言，我也并没有说这两款游戏到底哪个更好。其实玩游戏就是图个乐，自己玩着高兴就好，不要管别人怎么评论。



主菜单十三种选项模式详解

CHRONICLE：编年史模式也就是本作的故事模式。该模式共有5个章节，前4个章节分别对应《死或生》1到4代的剧情，第5章则补充了其中一部分角色的故事。这个模式可以开启一部分隐藏角色、舞台和人偶。

ARCADE：这次的街机模式和以往不同，共有六条路线，前3条路线是简单难度，4、5两条路线是普通难度，而最后一条则是困难难度。本作这次没有难度选择，仅有在街机模式中选择不同路线来调整难度。但总体来说本作的难度不高。玩家在这个模式中可以获得部分服装、人偶和隐藏角色。

SURVIVAL：本作的生存模式共有5种挑战，分别是连胜10人、20人、30人、50人和100人。在本模式中使用角色打通某一个挑战后会有系统语音追加。另外完成每一个挑战也可以获得人偶。本模式的通关要点会在后面详解。

TAG CHALLENGE：连携挑战模式共有20个任务，达成每个任务后可以获得服装、人偶和隐藏角色。本模式极富挑战性，获得的角色也特别关键，通关要点会在后面详解。

FREE PLAY：自由对战模式就是让玩家自己选择对手、舞台、难度、时间然后进行游戏的模式。

TRAINING：练习模式，不用多解释了。玩家可以利用这个模式挖掘各个场景里的一些秘密。

LOCAL PLAY：本地联机对战模式，需要2台3DS和2盘游戏卡带。对战速度稳定，但由于本作的平衡性太差，为了公平，大家还是不要选择BOSS角色了。

INTERNET PLAY：远程网络对战模式，但国内的延迟很严重。

STREET FIGHT（美版为：THROWDOWN）：这个模式是擦肩对战，它和《超级街霸4 3D》中的方式有些类似，但人物就是你自己选的最喜爱的角色，胜负也依靠你的游戏记录强弱来判定。

FIGURE（美版为：SHOWCASE）：可以查看你收集的人偶，还可以进行拍照。

3D PHOTO ALBUM：3D相册，你拍的那些3D照片都存在这里面，你可以自由欣赏。这些照片的存储位置就是游戏卡本身，最多只能存100张。

FIGHT RECORD：战斗记录，非常详细，史无前例的详细，就差记录你在游戏中挖过几次鼻屎了……

OPTIONS：更改设置选项。这次没有输入玩家年龄的选项了，摇得厉害不厉害，就看你晃动机子的力度……其他包括语音、键位的更改等。

TAG CHALLENGE模式横扫20关指南

首先说说这个模式的基本规则：

1、连携挑战模式是两个人轮流上场挑战对手，待机中的角色能逐渐回复体力，回复的速度很快。

2、如果己方一人被KO的话，假如本关有复活名额，那么经过一小段时间该角色就可以复活，但如果在这段时间内另一个人也被KO，那么复活名额就白费了，直接被判失败。

3、待机中的角色按P、K、H的话，将会交换到场上来战斗，场上的角色攻击或被攻击时是无法交换的。电脑控制第2个人的话，会看你的血量低的时候进行交换。

4、玩家可以找准时机发动连携攻击，例如电脑帮手使出投技时，你也按下T的话，就可以使出协力投技。当帮手将敌人打至浮空，你也可以进入场内进行追加连击。

然后就是横扫20关的诀窍啦！

这个模式从第16个任务开始就没有复活的机会了，但第16关、17关还不算非常难，只要练好一个角色，注意自己和帮手的血量，适时换人就可以顺利通过。如果您死活都过不了16、17关，那么下面的18、19、20关打法也就没有看的必要了，因为要通这个模式起码要具备独自挑战16、17关毫无压力的水平才行……

第19关：为什么先说第19关？因为这关容易……而且对打18关有帮助。这关的对手是Alpha-152，也就是4代BOSS。她的特点是不太喜欢主动进攻，所以只要你不动，她基本不会来打你，为了以防万一，你不动的时候最好也按着防御键。她不爱动的这一特点也就方便了大家回复体力，在两人合作的时候这关特别好打，但如果帮手是电脑，建议选择一些动作慢点儿的，别老去找她挨揍。你自己则选择速攻型选手，Alpha-152的攻击很猛，但不怎么防御，所以很容易被速攻型的人打死。

第18关：打完第19关后就可以使用Alpha-152了，她的猛攻正好可以用来对付第18关的幻罗（Genra）。幻罗的特点就是无耻……反技一次就耗你半管儿血，远程攻击一个接一个，还换着花样儿来！！他的攻击力极高，防御力也极高，打他千万不能着急。我打败他就用了6分钟！打他的关键点就是要防御再反击，别看他远程攻击打得欢，但防御不费血，正好用来回复体力。他发招后的硬直时间其实挺长的，正好用来抓住时间反击，但千万不可贪多，否则被连续反两次差不多就挂了。反击的最佳时间就是他挥舞光剑砍过来之后，即便你也防御崩坏，但还是对你有利，这时利用Alpha-152的快速猛攻正好可以给予重创。反正打他的秘诀就是“别着急”、“慢慢磨”。

第20关：这关本来最难，我现在也不知道用普通角色如何过这关。但如果你已经打过了第18关，那么别犹豫了，选幻罗吧。保持距离，然后放电……这关我仅用2分钟，挑战了2次就过了。那真是：二十双煞，威力无穷，号令天下，莫敢不从，幻罗不出，谁与争锋！









SURVIVAL模式百人斩天书

本作的生存模式比以往其实要简单一些，对手的攻击并不频繁，防御也不积极。从10连胜打到50连胜似乎都不会有太多问题。可能也就是100连胜的时候会让玩家有挫败感，不过这个模式比连携挑战模式还是要容易多了，如果你已经通了TAG CHALLENGE的第19关，那么达成100人斩更是变得异常容易。

完成100连胜的关键就在于：首先推荐使用Alpha-152，攻击迅猛，且伤害输出非常大。其次注意整数关，例如第20关、50关、90关等，有时候玩家玩起来容易越来越烦，打法也逐渐懈怠，总觉得每过一关也补不少血，可万一下一关就是有BOSS出现的整数关，那你就会很被动了，所以应该注意在整数关前保持体力剩下大半以上，以便下次出来直接补满。最后就是……实在不行用幻罗，无脑过……

全隐藏角色出现方法

角色名称	取得模式	具体章节
あやね	CHRONICLE	第一章
エレナ	CHRONICLE	第二章
レオン	CHRONICLE	第二章
アイン	CHRONICLE	第二章
ハヤテ	CHRONICLE	第二章
リュウ・ハヤブサ	CHRONICLE	第三章
ヒトミ	CHRONICLE	第三章
クリスティ	CHRONICLE	第三章
エリオット	CHRONICLE	第四章
こころ	CHRONICLE	第四章
ラ・マリポーサ	CHRONICLE	第四章
カスミα	ARCADE	路线01
ライドウ	ARCADE	路线02
天狗	ARCADE	路线05
幻罗	TAG CHALLENGE	任务18
Alpha-152	TAG CHALLENGE	任务19

全部场景取得方法

DANGER ZONECHRONICLE	第一章 ～决意～
GENETIC BIOLABCHRONICLE	第二章 ～世紀末天狗禍～
LORELEICHRONICLE	第二章 ～世紀末天狗禍～
FALLEN MIYAMACHRONICLE	第二章 ～世紀末天狗禍～
AZUCHICHRONICLE	第三章 ～傀儡～
999 METERSCHRONICLE	第四章 ～DOATEC崩壊～
ETERNAL HELIXCHRONICLE	第四章 ～DOATEC崩壊～
GENETIC BIOLAB-ADVANCEDCHRONICLE	第四章 ～DOATEC崩壊～
GEOTHERMAL POWER PLANTARCADE	COURSE 06

全部服装取得方法

玩街机模式和连携挑战模式都可以获得部分服装，另外点击下屏幕右上角的“圆圈叹号”也可以购买，花费的就是3DS计步器积累的游戏币。每次10个币，随机取得3个人偶或1套服装。另外不要错过官方的每次配信啊。

DiRT3



PS3	本刊译名：尘埃3			2011年3月29日
X360	赛车竞速	Codemasters	49.99美元	英语
	蓝光/DVD	多人	720P	10岁以上

玩家资料



玩家第一次开始游戏的时候，系统会要求玩家设定自己的个人信息，第一个对话框从上到下依次为"名字"、"姓氏"、性别以及国籍；第二个对话框是要玩家选择车队广播时候使用的名字，玩家可以从系统给出的相关名字中进行选择，系统分别划分了"男孩名字"、"女孩名字"以及昵称这三大类供玩家选择；第三个对话框是玩家对本作游戏难度的设定，"CASUAL"是指刚刚接触本作或者玩的时间并不怎么多的初学者、"INTERMEDIATE"是指稍微上手这游戏的中等水平玩家、而"ADVANCED"是指相当熟悉本作，而且技术水平也非常高的顶级玩家，玩家可以在这三种选项当中选择自己适合的难度进行游戏，因为我是第一次接触尘埃系列所以厚脸皮的选择了初学者，过弯时候系统会帮你自动降速，玩起来很好上手，如果是选择高难度可就全都要靠自己了哦，我是在熟悉了游戏之后提高难度的，用手动减速过弯觉得要求技术啊，一开始完全是被电脑虐的……全部设定完之后就可以进入本作游戏的主菜单。

关于回放

本作游戏中有一个很重要的系统就是回放功能，这个功能看上去好像是回放一下精彩片段，其实玩家需要做的是利用这个功能重新前一段的赛事，改变之前的失误等等，在你失误的时候如果还有回放的次数那么就按下L1吧，说实话我一开始都不知道这东西是用来干什么的，我还以为是有什么液氮加速……

游戏主菜单

DIRT TOUR	游戏最重要的模式，类似车手生涯
MULTIPLAYER	多人游戏（其中包括在线多人以及线下多人等）
SINGLEPLAYER	单人游戏
MY DIRT	玩家游戏相关资料
OPTIONS	游戏设定
VIP PASS	盗版玩家可以无视的选项（正版玩家也没多大用）

关于比赛类型

RALLY

本作主题就是拉力赛，所以玩家需要首先熟悉一下拉力赛的基本规则，因为拉力赛和我们平时接触的赛车比赛有很大的区别，在这里小熊以一个稍微熟悉拉力赛的小白身份为大家介绍一下。拉力赛和其它赛车比赛最根本的区别就在于它的竞赛方式，赛车手并不是统一起跑看谁先冲过终点，因为拉力赛赛道一般都很艰难，所以如果同一起跑首先赛道宽度就不够，而且那样车辆太过集中的话事故肯定会很频繁，所以拉力赛一般都是采用计时顺序发车的方式，所以玩家在游戏的时候不要说为什么我总是看不到对手（当然如果你技术好的话可以追上前面的赛车，反之也可以被后面的对手追上），我们要看的不是谁先冲过终点线，而是要看谁用的时间最少，这个时间指的是从你发车的那一秒开始到你冲过终点线结束所用的时间，所以玩家不要看到前面的车冲过终点线就觉得自己输给他了哦~另外此种比赛赛道不是循环赛道，一个起点一个终点，中间就是歪歪扭扭坎坎坷坷的赛道了，你懂的……（以上只是针对RALLY类型的赛事）

RALLY CROSS

除了上面说的那种拉力赛之外本作还有这种和我们平时接触的赛车相似的循环赛道比赛，虽然赛道也是拉力赛的恶劣赛道，但是这次比赛变成了一起发车争取第一个冲过终点的性质，一般比赛都会有三圈以上的赛程，玩家要和对手同一时间同场竞技，撞车翻车神马的简直就是家常便饭啊~

其他

最后游戏还有很多其他类型的赛事，在这里大概给玩家综合介绍一下，首先游戏中有组队战的设定，比赛分为两支队伍进行比赛，最后依靠队伍的综合成绩判定胜负；此外还有一种类似表演赛的场地赛，玩家需要在一个类似竞技场的赛场里面做出各种花式动作赢得奖励分数，场地中还有很多加分的小牌子；另外还有和车手之间的1VS1对抗，这个就不必多说了，努力赢下比赛即可。游戏中还有很多其他比较有趣的小游戏，玩家可以挨个尝试一下，因为不是主要的游戏模式，这里我就不多做介绍了。

关于玩家等级

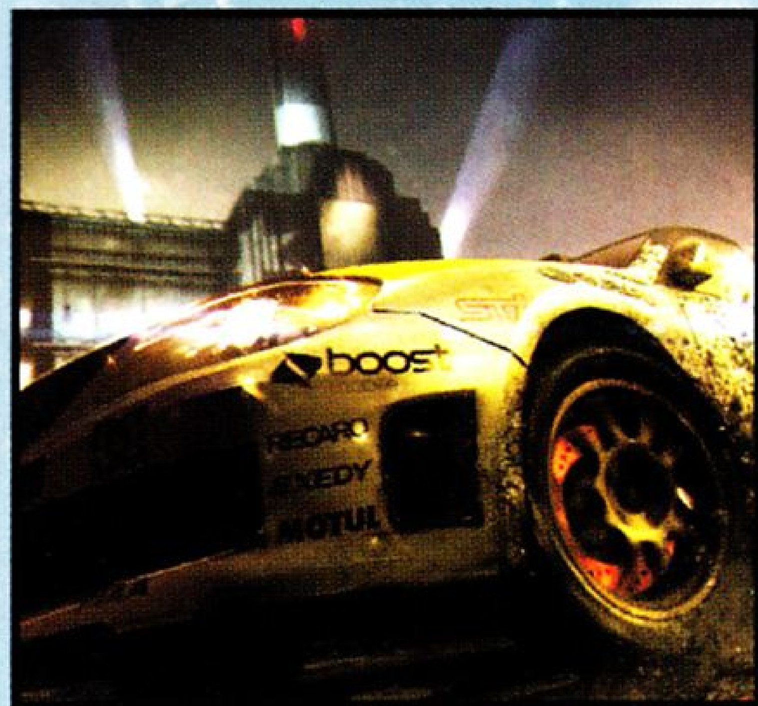
游戏中玩家会有一个车手等级的概念，通过参加比赛获得相应的积分，积分累计可以提升玩家的车手等级，等级上升之后可以开启更多的比赛赛道和赛事，以及可以获得更好的车辆，这种设定在现如今的赛车游戏中很是常见，大家应该都比较熟悉了，为了可以拥有更多的好车以及驰骋更加艰难的赛道，玩家就努力提升自己的车手等级吧。



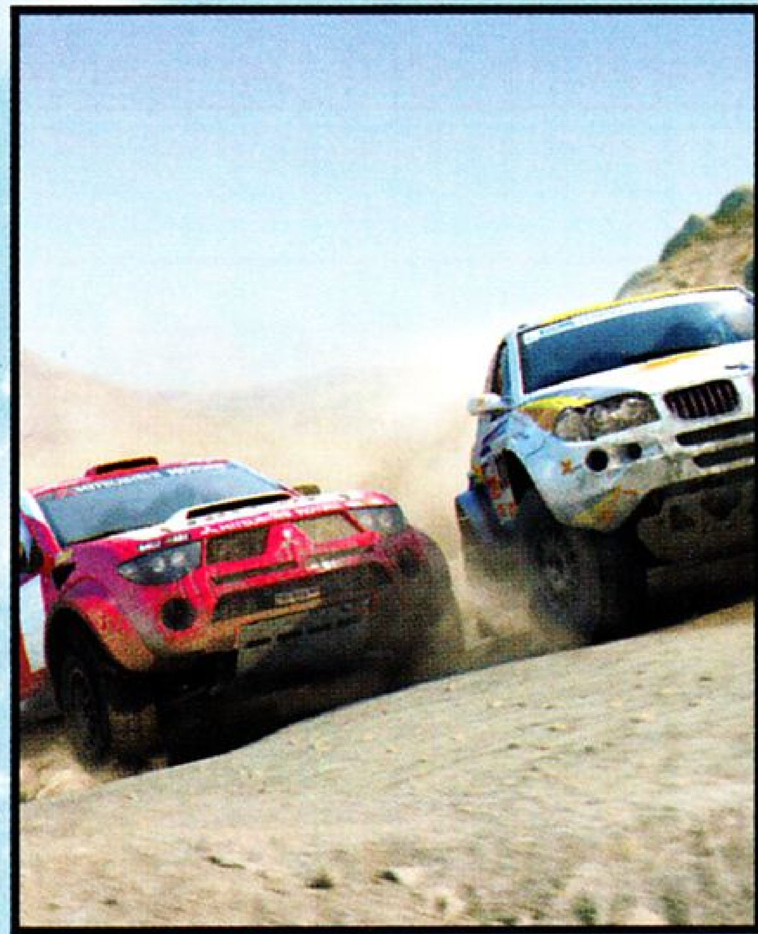




奖杯列表





奖杯名称	奖杯类型	奖杯注释
Platinum Trophy	白金	获得本游戏其他所有奖杯
Battered Battersea	金	100%完成本游戏中的Battersea Compound Missions
From DiRT to Glory	金	在DiRT Tour中的所有赛事里获得第一名
DC Challenger	银	完成所有DC挑战
DC Gold	银	在所有DC挑战中取得金牌
Driven	银	使用每个discipline的车赢得DiRT Tour
Eat my DiRT!	银	车手等级到达30
Gym-Carnage	银	在Gymkhana赛事中得到500000分
Gymkhana Aficionado	银	完成所有Gymkhana冠军赛
King of the Road	银	在Hardcore模式下赢得一场线上比赛
Platinum Performance	银	在所有DC挑战中取得白金奖牌（这个白金没有金的好哦）
SuperSeries Champion	银	赢得DC SuperSeries Championship
Teacher's Pet	银	在所有Gymkhana Academy tutorials中获得一个白金奖牌
The Fast Five	银	使用Power and Glory Car Pack里的汽车赢得五场线上比赛
The Furious Five	银	使用Mud and Guts Car Pack里的汽车赢得五场线上比赛
Against the Clock	铜	在蒙特卡洛完成一个时间挑战赛
Air Miles	铜	在每个地方赢得一场比赛的胜利
Assistance is Futile	铜	在DiRT Tour中不使用任何driver assists赢得一场比赛
Burnt Rubber	铜	75%完成本游戏中的Battersea Compound Missions
California Dreams	铜	在X Games Tournament完成一个podium finish
Call me Ace!	铜	在Gymkhana Championship赛事中完成所有类型的花式
Can't Touch This!	铜	在一轮Outbreak中未发生碰撞
Cheeze It!	铜	在玩家车队要获胜的时候成为被追的对象
Cool Running	铜	在Norway Speed Run DC Challenge击败一个雪橇
Crash Proof	铜	在车体受到致命损伤的时候使用回放功能赢得比赛
DC Silver	铜	在所有DC挑战中取得银牌
Donut Addict	铜	50%完成本游戏中的Battersea Compound Missions
Driving School	铜	完成教学课程
Flag Stealer	铜	在Transporter的一轮游戏中从对方车队中偷五次旗子
French Connection	铜	在蒙特卡洛赢得一场线上比赛
Fresh Tricks	铜	使用Power and Glory Pack的车赢得一场竞技场比赛
Honorable Driver	铜	在线上多人比赛中获得Cautious的评价
Hooning Around	铜	25%完成本游戏中的Battersea Compound Missions
Into the DiRT	铜	完成第一个DiRT Tour赛事
Join the Party	铜	在每一个多人聚会模式中赢得一次胜利
Kick Off the Training Wheels!	铜	在Gymkhana Academy完成一个podium finish
La Grande Victoire	铜	在所有DiRT Tour Monte Carlo赛事中取得第一
Metropolis Racer	铜	在涉谷赢得一场线上比赛
New Wheels	铜	驾驶过所有Power and Glory Car Pack中的车辆
Night Rider	铜	使用Mud and Guts Car Pack中的任意一辆汽车在晚上赢得一场赛事的胜利
No-bot Wars	铜	在Smash Attack DC Challenge中破坏全部机器人
Pace Setter	铜	用每个等级的汽车完成一个计时赛
Perfect Sprint	铜	在Gymkhana Sprint DC Challenge中完成一次clean run（不要撞到东西）
Rally Evolution	铜	用每个年代的拉力赛车赢得DiRT Tour race
Reputation Boost	铜	完成五个赛事特别奖励任务
Rising Talent	铜	车手等级达到10
Road Trip	铜	和其他三名玩家在线上完成一次兜风
Rush Hour	铜	在涉谷完成一次时间赛
Self Preservation Society	铜	驾驶Mini Cooper在没有发生任何碰撞的情况下赢得一场DiRT Tour比赛
Service History	铜	驾驶Power and Glory Car Pack中的自定义汽车赢得一场DiRT Tour比赛
Shake and Bake	铜	车手等级达到20
Showcase Drifter	铜	在Drift Showcase DC Challenge中取得25000点甩尾分数
Steer Hunter	铜	完成一场比赛没有任何负面得分
Sub Zero Hero	铜	在冬季的X Games Tournament完成一个podium finish
Super Star	铜	赚够足够的FANS数取得Super Star的称号
Taking the Trophy	铜	赢得十场线上比赛
The Extra Mile	铜	完成二十五个赛事特别奖励任务
The Grudge	铜	在涉谷让自己的车辆受到致命的伤害
The Lively Set	铜	驾驶过Mud and Guts Car Pack的全部车辆
The Professional	铜	完成你的第一次线上Pro Tour race
The Real Thing	铜	在使用车内视角并关闭HUD的情况下赢得一场拉力赛
The Road Ahead	铜	完成二十五场线上比赛
The Tourist	铜	在蒙特卡洛时速超过100英里每小时
Today's Forecast is...Victory!	铜	在全部天气中赢得过比赛
Tokyo Story	铜	在所有涉谷的赛事中取得第一
Watch the Paintwork!	铜	使用Mud and Guts Car Pack中的车辆完成一次clean run（不要撞到东西）
World Renowned	铜	在世界巡回赛中取得第一并通过了DC Challenge



NINTENDO Wii	本刊译名：潘多拉之塔 直到回到你身边			2011年5月26日
	动作	Codemasters	6800日元	日语
	DVD	1人	720P	15岁以上

装备合成列表

名称	合成方法	素材1	素材2	素材3	素材4
賢者の石	合成法其一	水銀×1	下僕の体液×1	霊薬アンブロシア×1	晶質鉱石×1
	合成法其二	暗黒物質×1	オケアノス霊石×1	水銀×5	晶質鉱石×1
百年氷	合成法其一	ネレイド水×5	水銀×1	无	无
アミュレット	合成法其一	晶質鉱石×1	金属塊×1	无	无
力の石	合成法其一	水銀×2	金剛石×2	无	无
	合成法其二	水銀×1	鳳凰石×1	无	无
守りの石	合成法其一	水銀×2	紫光石×3	无	无
	合成法其二	水銀×1	煌琥珀×1	无	无
獣の牙	合成法其一	下僕の体液×1	晶質鉱石×1	ネレイド水×1	无
玉鋼	合成法其一	鳳凰石×1	アビスインゴット×4	水銀×1	无
大骨	合成法其一	下僕の体液×1	晶質鉱石×2	ネレイド水×1	无
獣革の内着	合成法其一	硬質の毛皮×2	水銀×1	无	无
神印のタリスマン	合成法其一	オケアノス霊石×1	煌琥珀×1	金剛石×1	アミュレット×1
浄晶片	合成法其一	硬質の毛皮×1	百年氷×2	女神の涙×1	无
遠見の指輪	合成法其一	ドヴェルグの水×1	魔女の妖枝×2	オケアノス霊石×1	金属塊×1
碧盾のタリスマン	合成法其一	七色の鱗×3	金属塊×1	紫光石×1	アミュレット×1
女神の涙	合成法其一	ネレイド水×4	紫光石×2	水銀×1	无
	合成法其二	百年氷×3	煌琥珀×1	ネレイド水×1	无
鱗帷子	合成法其一	頑強な鱗×3	七色の鱗×1	硬質の毛皮×1	水銀×1
剛腕の腕輪	合成法其一	金属塊×1	力の石×3	晶質鉱石×1	无
守護の腕輪	合成法其一	金属塊×1	守りの石×3	晶質鉱石×1	无
覚醒の腕輪	合成法其一	アビスインゴット×2	力の石×2	守りの石×2	无
修練の指輪	合成法其一	力の石×2	守りの石×2	ドヴェルグの水×1	金属塊×1
爆砕石	合成法其一	晶質鉱石×3	黒色火薬×3	水銀×1	粘着泥×3
霊銀帷子	合成法其一	ドヴェルグの水×3	霊銀ミスリル×2	女神の涙×2	鳳凰石×1
混沌の戦衣	合成法其一	暗黒物質×1	霊銀ミスリル×1	対極のオーブ×1	水銀×1
生命の指輪	合成法其一	金属塊×2	煌琥珀×1	オケアノス霊石×1	金剛石×1





道具合成列表



名称	合成方法	素材1	素材2	素材3	素材4
応急薬	合成法其一	ドリアードの実×1	ネレイド水×1	无	无
	合成法其二	薬苔×1	ネレイド水×1	无	无
治療薬	合成法其一	ドリアードの実×2	ネレイド水×2	薬苔×2	无
	合成法其二	奇怪な粒子×1	ドリアードの実×1	ネレイド水×1	薬苔×1
	合成法其三	カハタレドキ×1	応急薬×1	无	无
	合成法其四	ダレソカレ×1	応急薬×1	无	无
再生治療薬	合成法其一	ドリアードの実×3	ネレイド水×2	薬苔×2	下僕の体液×1
	合成法其二	ドリアードの実×4	ネレイド水×3	薬苔×4	水銀×4
浄化薬	合成法其一	ネレイド水×2	薬苔×3	无	无
ドヴェルグの水	合成法其一	水銀×3	ネレイド水×2	无	无
霊薬アンブロシア	合成法其一	ドリアードの実×5	ネレイド水×3	女神の涙×1	水銀×1
硬化剤	合成法其一	水銀×1	魔女の妖枝×2	油液×1	頑強な鱗×2
	合成法其二	奇怪な粒子×1	頑強な鱗×2	魔女の妖枝×1	无
活力剤	合成法其一	水銀×1	魔女の妖枝×2	油液×1	薬苔×4
	合成法其二	奇怪な粒子×1	薬苔×2	魔女の妖枝×1	无
瞬身剤	合成法其一	水銀×1	魔女の妖枝×2	油液×1	浄化の灰×2
	合成法其二	奇怪な粒子×1	浄化の灰×1	魔女の妖枝×1	无
剛力剤	合成法其一	水銀×1	魔女の妖枝×2	油液×1	獣の牙×2
	合成法其二	奇怪な粒子×1	獣の牙×2	魔女の妖枝×1	无



名称	合成方法	素材1	素材2	素材3	素材4
隐形剤	合成法其一	水銀×1	魔女の妖枝×2	油液×1	粘着泥×2
	合成法其二	奇怪な粒子×1	粘着泥×3	魔女の妖枝×1	无
破裂鉱弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×3	金属塊×1	无
	合成法其二	業炎粉×1	金属塊×1	无	无
爆裂鉱弾	合成法其一	破裂鉱弾×1	黒い雫×3	白い雫×1	金属塊×1
	合成法其二	破裂鉱弾×1	黒い雫×3	白い雫×1	金属塊×1
麻痺晶弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×3	奇怪な粒子×1	无
侵食晶弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×3	獣の牙×1	无
衰弱晶弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×3	下僕の体液×1	无
腐食晶弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×3	大骨×1	无
炎熱晶弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×3	油液×3	无
	合成法其二	晶質鉱石×1	業炎粉×1	无	无
毒晶弾	合成法其一	晶質鉱石×1	黒色火薬×1	下僕の体液×2	无
闇の石	合成法其一	晶質鉱石×3	黒い雫×1	无	无
闇の幻石	合成法其一	闇の石×1	黒い雫×1	无	无
	合成法其二	ヨノ残塊×1	黒い雫×1	无	无
光の石	合成法其一	晶質鉱石×3	白い雫×1	无	无
光の幻石	合成法其一	光の石×1	白い雫×1	无	无
	合成法其二	ヒノ残塊×1	白い雫×1	无	无

素材合成列表

名称	合成方法	素材1	素材2	素材3	素材4
晶質鉱石	合成法其一	粘着泥×3	水銀×1	无	无
	合成法其二	粘着泥×2	百年氷×1	无	无
ネレイド水	合成法其一	ドリアードの実×2	无	无	无
黒色火薬	合成法其一	ヒノ残塊×2	无	无	无
大骨	合成法其一	下僕の体液×1	晶質鉱石×2	ネレイド水×1	无
奇怪な粒子	合成法其一	大骨×2	无	无	无
	合成法其二	大骨×2	无	无	无
硬質の毛皮	合成法其一	下僕の体液×1	頑強な鱗×2	ネレイド水×1	无
獣の牙	合成法其一	下僕の体液×1	晶質鉱石×1	ネレイド水×1	无
下僕の体液	合成法其一	大骨×1	硬質の毛皮×1	獣の牙×1	奇怪な粒子×3
煌琥珀	合成法其一	魔女の妖枝×5	粘着泥×3	水銀×1	无
	合成法其二	粘着泥×5	魔女の妖枝×1	大骨×1	晶質鉱石×1
粘着泥	合成法其一	晶質鉱石×3	无	无	无
紫光石	合成法其一	晶質鉱石×5	无	无	无
	合成法其二	晶質鉱石×5	无	无	无
金剛石	合成法其一	晶質鉱石×3	浄化の灰×1	无	无
	合成法其二	紫光石×3	水銀×1	无	无
オケアノス霊石	合成法其一	紫光石×3	金剛石×2	女神の涙×1	无
薬苔	合成法其一	ドリアードの実×1	ネレイド水×3	无	无
百年氷	合成法其一	ネレイド水×5	水銀×1	无	无
七色の鱗	合成法其一	ヨノ残塊×1	ヒノ残塊×1	頑強な鱗×1	无
	合成法其二	頑強な鱗×5	油液×1	无	无
女神の涙	合成法其一	ネレイド水×4	紫光石×2	水銀×1	无
	合成法其二	百年氷×3	煌琥珀×1	ネレイド水×1	无
鳳凰石	合成法其一	浄化の灰×2	業炎粉×1	下僕の体液×1	晶質鉱石×1
油液	合成法其一	大骨×2	ネレイド水×1	无	无
	合成法其二	頑強な鱗×3	无	无	无
水銀	合成法其一	グラエキア銀貨×3	ネレイド水×1	金属塊×3	无
	合成法其二	カハタレドキ×3	下僕の体液×2	无	无
金属塊	合成法其一	水銀×1	粘着泥×5	晶質鉱石×1	无
	合成法其二	水銀×1	晶質鉱石×3	无	无
	合成法其三	ヒノ残塊×1	金属塊×1	无	无
玉鋼	合成法其一	鳳凰石×1	アビスインゴット×4	水銀×1	无
アビスインゴット	合成法其一	金属塊×5	油液×3	水銀×1	无
	合成法其二	金属塊×3	業炎粉×1	无	无
アイギス鋼	合成法其一	アビスインゴット×3	金属塊×5	鳳凰石×1	水銀×1
陰陽片	合成法其一	光の石×1	闇の石×1	无	无
白い雫	合成法其一	ネレイド水×1	陰陽片×1	奇怪な粒子×1	无
黒い雫	合成法其一	下僕の体液×1	陰陽片×1	奇怪な粒子×1	无
対極のオーブ	合成法其一	白い雫×5	黒い雫×5	无	无
暗黒物質	合成法其一	黒い雫×5	闇の石×3	オケアノス霊石×1	水銀×1











杂货合成列表

名称	合成方法	素材1	素材2	素材3
紅蝶のペンダント	合成法其一	ヒノ残塊×1	業炎粉×1	アミュレット×1
白金のリング	合成法其一	グラエキア金貨×2	金剛石×1	无
七色のブレスレット	合成法其一	七色の鱗×1	金属塊×1	紫光石×1
琥珀のブレスレット	合成法其一	煌琥珀×1	金属塊×1	无
なめし革	合成法其一	硬質の毛皮×2	ネレイド水×1	水銀×1

《黑色洛城》
五星探案指南

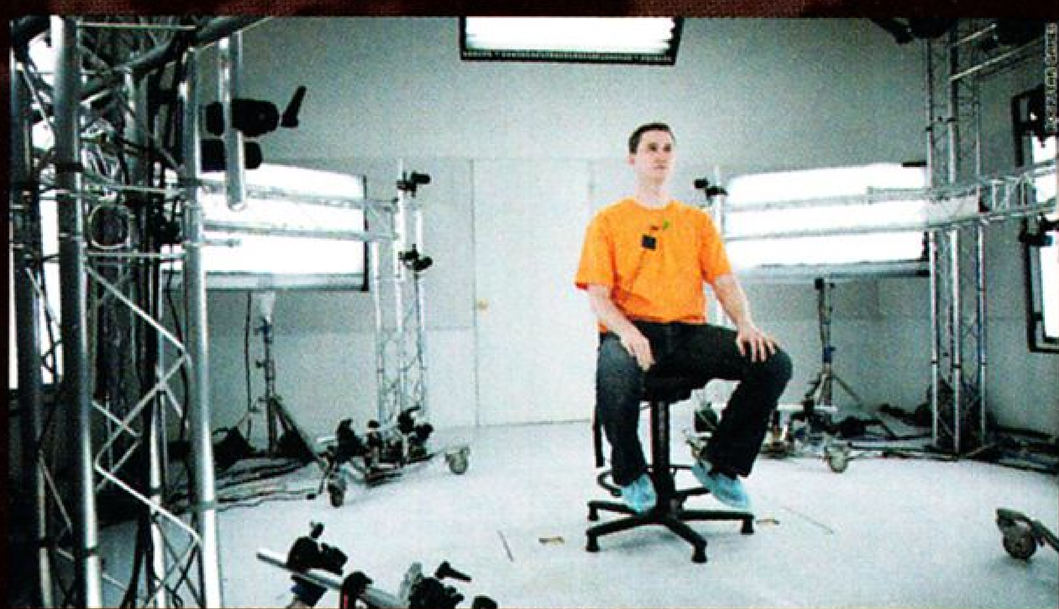
**这不是英雄的神话，
这也不是动人的传奇。
行走在道德与法律的边缘，
黑暗中的行者，
你是谁不重要，你做的事会诠释真正的你 。
正义与邪恶，
黑与白，
光鲜与罪恶，
一切的一切，
都将由你在天使之城来亲自定义……**

L.A. NOIRE

PS3	本刊译名：黑色洛城			2011年05月20日
X360	冒险	Rockstar	59.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	17岁以上

洛城初印象

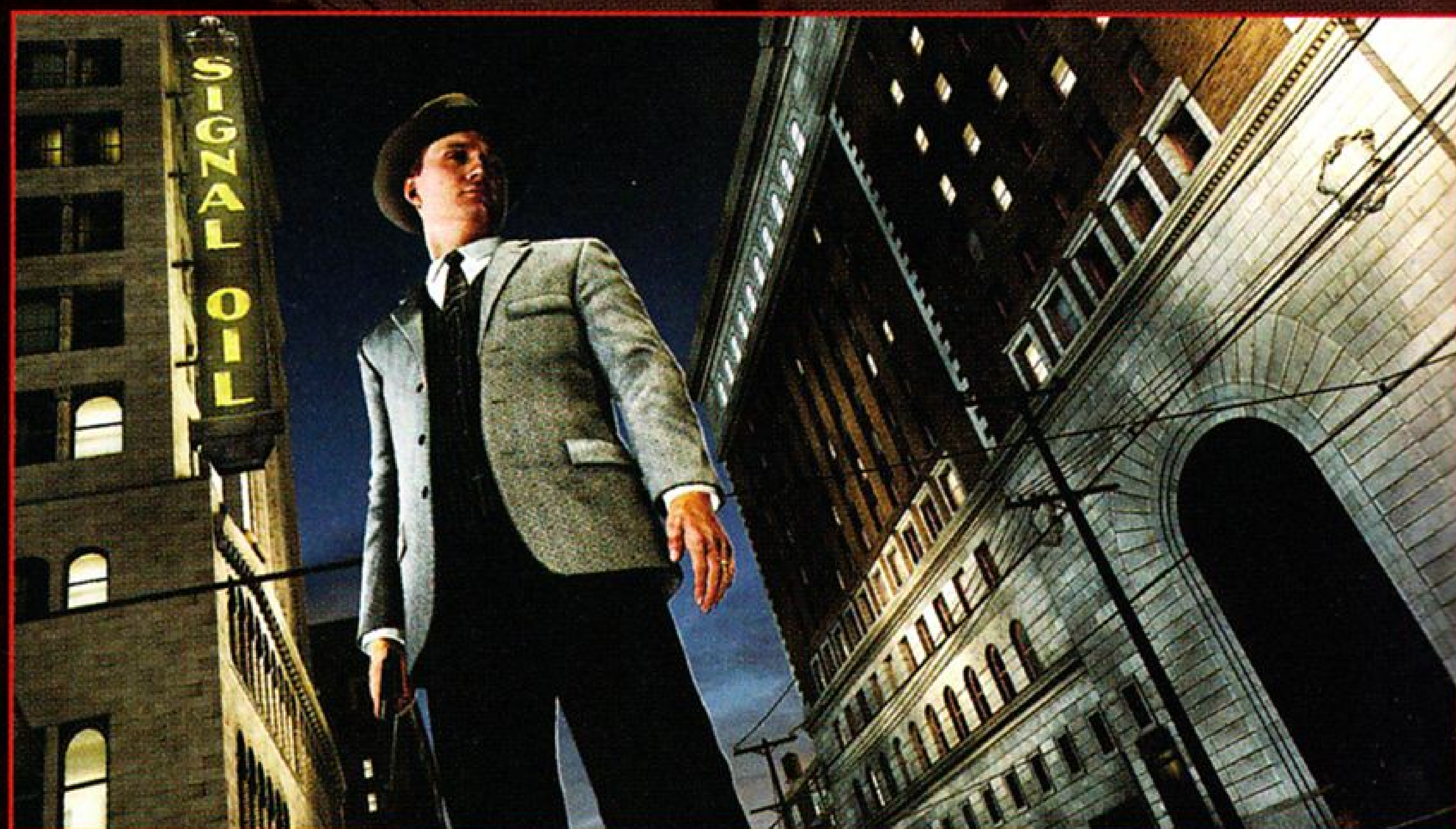
Rockstar一向善于给玩家制造惊喜，《黑色洛城》从公布之初到前不久正式发售，由于其独特的制作技术和新颖的游戏方式吸引了玩家们足够的关注。游戏不仅将老洛杉矶的面貌重现，就连游戏中的诸多罪案都是取材自现实。制作人花了大量精力来进行案件研究，从当地报刊收集罪案报道。本作的案件中有90%以上都是发生在那个时代的真实事件，部分进行了调整使其具有游戏性。

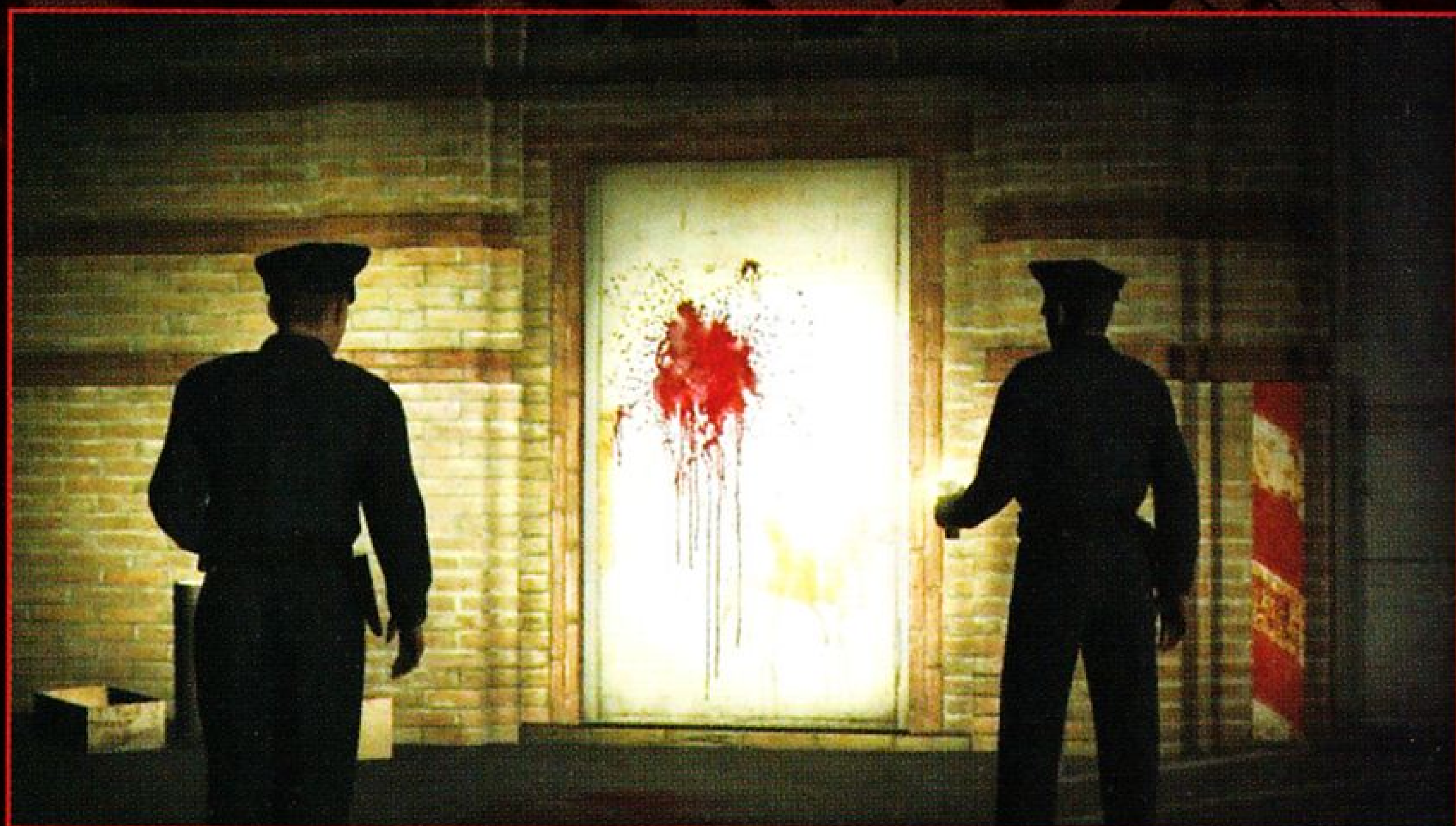


《黑色洛城》最强悍的地方并不是它的画面有多强，而是其所使用的独特技术使得人物表情达到了所有游戏都无法企及的真实度，从作品的实际游戏画面上就可以看出，本作在人物表情的自然与真实程度上确实是站在了业界的制高点。本作的独特动作捕捉系统可以将演员表演时的面部表情即时转化到游戏中，演员在镜头面前按照导演的要求开始表演，这一切都被实时转换到游戏中，包括对话、表情、眼球的移动，甚至化妆的细节，例如皱眉头时额头上起的皱纹——无需动作设计师，这一切都直接变成了游戏中的虚拟人物。这就是《黑色洛城》打破传统的游戏开发方式。过去对话录音、动作捕捉、表情制作等都代表了一道道独立的工序，而Team Bondi却像真正的拍电影一样制作游戏，将演员的表演完全记录并转换，这在游戏制作史上恐怕也是绝无仅有的。

《黑色洛城》依然延续了Rockstar的一贯风格，对于人性与这个社会制度都进行了深刻的反思和辛辣的讥讽。游戏以1940 年代末期的洛杉矶为背景，玩家将在游戏中扮演刚从二战军旅生涯复员的主角Cole Phelps，并与搭档Stefan Bekowsky一起奔波于各式各样的犯罪现场，解决繁华洛城中层出不穷的犯罪事件。记住，你所要步入的是一个充满谎言与腐败的世界（地球太危险了，还是回火星吧）。

这里值得一提的是，《黑色洛城》采用了好莱坞的黑色侦探警匪片制作风格——以晦暗迷蒙光影流动的镜头来呈现善恶交错的剧情，细致重现了上世界四十年代后半期步出战争阴霾，快速复兴的洛杉矶社会景观，其中当然也少不了黑帮份子、贪污恶警、危险美女等黑色电影中的经典要素。本作的剧情相当出色，但鉴于这是一款侦探类型的游戏，所以写出本作剧情的想法后来只得作罢（因为这无异于在金田一漫画第一页就标出凶手的恶劣行径）。但我在这里要说的是，《黑色洛城》的剧情跌宕起伏、十分精彩，而结尾更是纯爷们、超震撼，建议大家千万不要错过。







辣手神探破案指南



Rockstar一贯的拿手好戏就是对游戏氛围拿捏得非常到位，时代背景和人物剧情融合在一起的那种感觉绝对是首屈一指。玩家在游戏中扮演的是一位侦探，那么这也就基本决定了《黑色洛城》本身注重的是剧情和玩家自身的判断，所以单单从游戏自由度和人物丰富性方面来讲，本作远远不如之前《GTA》系列和《荒野大镖客》，但就是游戏中那种抽丝剥茧，直至发现真相的成就感令人欲罢不能。接下来肥皂为大家介绍如何才能成为一名合格的辣手神探。

游戏基本流程

现实中侦探的工作异常繁琐，需要经过大量反复的过程才能对案情起到推动的作用，不过好在我们玩的只是游戏，用四个字来形容《黑色洛城》的流程就是——简单明了。只需通过如下几个步骤玩家就基本可以达到目的：驾驶——调查、审问——追捕、枪战——审问——破案。接下来我们就从这几个步骤一一向玩家详细介绍。

驾驶

我想熟悉《GTA》系列的玩家对此肯定完全不陌生，RT加速，RB手制动刹车，LT减速，LS控制方向，按住RS观后视角，按一下LS打开警车铃声，按X同伴能给与行使方向提示。

调查

1、笔记本：Team Bondi的首席设计师Alex Carlyle给玩家们的建议就是，"游戏中的笔记本将成为菲尔普斯断案时手中最有力的武器。这本笔记本囊括了游戏中你需要知晓的全部信息，包括你的目的地、你已经质询过和尚未质询的知情人和你找到的证物。当你犹豫下一步该做什么的时候，你最好回头查阅你的案件记录和笔记，这样下一个目标就昭然在目了。"笔记本对于游戏流程的重要性可见一斑。

在游戏中无论玩家是要设置目的地、查看线索和证人情报，或者查看目前的任务目标，都要打开笔记本（按手柄back键）。在审问证人环节中，玩家也需要在记事本中挑选预设好的问题来审问。进入笔记本界面后，我们大可以把主角的铅笔当作是鼠标，手柄A键是确认，按B键可以返回，LT、RT键则可以翻页。

2、线索：只有当我们手中握有确凿证据时，我们才可以在案件的进程中立于不败之地。在游戏中只要玩家一进入任何的犯罪现场，特殊的背景音乐就会不断被循环。而当所有的重要线索都被发现之后，背景音乐就会停止。

除此之外，只要玩家靠近任何线索，手柄就会发生震动，并且有特殊的音效，此时按下A键就能捡起证物并且检查。当然，游戏中并不是所有的线索都是有用的，比如空瓶子就是浪费大家宝贵时间的坑爹物品。

如果主角发现到了一个能够推动游戏进程的证物，我们可以用LS旋转物品，当旋转到合适的视角时，镜头会放大，让玩家看清楚细节。部分证物也可以进一步调查，比如打开一张单据，查看里面的具体内容等等。任何重要的物品会被自动添加并且更新到笔记本中，我们在案件调查过程中可以随时查看。

审问

1、警衔系统：通过玩家在审问环节的表现，可以在游戏中获得经验值。随着等级的提升，玩家可借此解锁新服装，获得直觉点数，可以发现隐藏在城市中各个角落的特殊车辆。

2、直觉点数：每次升级玩家都可以获得直觉点数。直觉点数可以用在犯罪现场调查和对犯罪嫌疑人的审问上。这里强烈建议大家在审问过程中再使用直觉点数，因为如果在审问中选择使用直觉点数，它可以帮你剔除一个无用的问题，这对于破案流程可真是帮助不少。

3、具体审问环节：审问是一门大学问，并不是所有人都能从犯罪嫌疑人嘴里套出线索来或者让他们伏法认罪的，所以这就要求玩家们要在审问环节中格外的谨慎和细心。审问的问题都会预先现在笔记本上，从笔记本上选择一个问题，辨别出回答问题的家伙说的是实话（truth）、对他们表示怀疑（doubt），或者是谎言（lie）。当作出判断之后，背景音效就会立即想起，告诉玩家你的判断正确与否。问过的问题会被主角立马划掉。

建议玩家审问过程中要经常翻阅笔记本，查看上面已经发现的线索，如果和嫌疑人的证词与之相矛盾，那么就很容易判断情况了。如果你对自己的英语水平不自信，也可以通过观察嫌疑人的表情变化来判断情况。大部分人在说谎的时候，眼神会比较飘忽不定，并且逃避主角的目光，当然，有些撒谎的惯犯就没这么容易能看出来了。

追捕

1、警衔系统：通过玩家在审问环节的表现，可以在游戏中获得经验值。随着等级的提升，玩家可借此解锁新服装，获得直觉点数，可以发现隐藏在城市中各个角落的特殊车辆。

2、直觉点数：每次升级玩家都可以获得直觉点数。直觉点数可以用在犯罪现场调查和对犯罪嫌疑人的审问上。这里强烈建议大家在审问过程中再使用直觉点数，因为如果在审问中选择使用直觉点数，它可以帮你剔除一个无用的问题，这对于破案流程可真是帮助不少。

3、具体审问环节：审问是一门大学问，并不是所有人都能从犯罪嫌疑人嘴里套出线索来或者让他们伏法认罪的，所以这就要求玩家们要在审问环节中格外的谨慎和细心。审问的问题都会预先现在笔记本上，从笔记本上选择一个问题，辨别出回答问题的家伙说的是实话（truth）、对他们表示怀疑（doubt），或者是谎言（lie）。当作出判断之后，背景音效就会立即想起，告诉玩家你的判断正确与否。问过的问题会被主角立马划掉。



建议玩家审问过程中要经常翻阅笔记本，查看上面已经发现的线索，如果和嫌疑人的证词与之相矛盾，那么就很容易判断情况了。如果你对自己的英语水平不自信，也可以通过观察嫌疑人的表情变化来判断情况。大部分人在说谎的时候，眼神会比较飘忽不定，并且逃避主角的目光，当然，有些撒谎的惯犯就没这么容易能看出来了。

枪战

枪战系统并不是本作的重点所在，所以相当简化，玩家本身弹药无限，按LT自动瞄准，按RT开火，按RB找隐蔽或离开掩体，在隐蔽状态下拨动LS可以快速切换掩体，RS手动瞄准（在罪犯挟持人质时使用）。

收集要素

服装系统

Beat Cop Uniform——主角初始着装；	
The Golden Boy——主角进入Traffic 部门即可获得；	
The Sword of Justice Outfit——主角达到Rank 3；	
the Sunset Strip Outfi——主角达到Rank 8；	
The Outsider Outfit -——主角达到Rank13；	
Hawkshaw ——主角达到Rank18；	
The Sharpshooter ——在Best Buy或者 Zavvi提前预订游戏获得，可以提升枪械的精准度；	
He Broderick ——在亚马逊提前预订游戏获得，可以提升主角在肉搏时的攻击与防御；	
Chicago Lightning ——注册Rockstar Social Club会员后获得，可以提升枪械精准度；	
The Button Man——收集全部警徽后解锁，增加武器的携弹量。	

报纸收集

游戏中总共有13份报纸，全部都可以在主线案件牵涉的场景内发现，阅读报纸可以帮助玩家更加深入地了解有关《黑色洛城》的背景故事设定。当然，其中内容可能与当下案件有关也有可能是毫无关联的。

Headline: SHRINK SAYS: The mind is the final frontier 案件："Upon Reflection"，玩家赶到案发现场后，在小巷前进途中右侧的木箱子上
Headline: ALIENIST FONTAINE: Provides help to troubled vets 案件："The Driver's Seat"，Black's Residence 的餐厅桌子上
Headline: SHRINK TO THE STARS: Promises Mental Breakthrough 案件："A Marriage Made In Heaven"，案发现场Dudley Lynch的酒吧柜台上
Headline: DOPE FLOODS STREETS: Cops Chase War Surplus Contraban 案件："The Fallen Idol"，Silver Screen Props外边楼梯右侧的架子上
Headline: FAMILY BURNT TO DEATH: Cops Save House Fire Deaths Are Suspicious 案件："The Red Lipstick Murder"，Henry房间的地板上
Headline: MISSING MORPHINE: Cops say: Goons Fighting Dope War 案件："The White Shot Slaying"，Hobo Camp 房间内正对玩家
Headline: MICKEY COHEN: Heir Apparent to Dugsy Siegel 案件："The Black Caesar"，Ramez Removals的桌子上
Headline: ALIENIST FRONTLINE: Working Selflessly to Help the Infirm 案件："The Set Up"，American Legion Stadium的桌子上
Headline: LAPD VICE SCANDAL: Could Go All the Way to the top 案件："Manifest Destiny"，Robertson's Diner发现的两具尸体中间
Headline: HOUSING DEVELOPMENT BURNS: Ex-Servicemen Irate as GL Houses Razed 案件："A Walk in Elysian Fields"，案发现场House Fire屋外的院子里
Headline: SUBURBAN REDEVELOPMENT: Fund Promises 10,000 New Homes 案件："A Polite Invitation"，Leland Monroe's Mansion的写字台后边
Headline: CRUSADE AGAINST CORRUPTION: Peterson Pledges to clean up LAPD. 案件："A Different Kind of War"，Rapid Exterminators的柜台上
Headline: FACE OF PROGRESS: Says Mayor of Developers Leland Monroe 案件："A Different Kind of War"，Doctor Fontaine's Office的写字台上

其他收集内容

由于篇幅所限,游戏中关于车辆、地标和金胶片的位置将会在今后的研究中再为大家呈现，而警徽收集则是必须在美国、加拿大、澳大利亚和欧洲的Gamestop 、EB games购买《黑色洛城》正版游戏才能独享的隐藏收集内容。

街头罪案

街头犯罪（Street Crime）相当于是《黑色洛城》中的支线任务，他们不会在任意时刻出现，而都是有特定前置条件的 。

前置条件	案件名称	触发时间	类别
The Driver's Seat	1.Boxing Clever	21:00-04:00	Taffic
	2.Cosmic Rays	21:00-04:00	Taffic
	3.Masked Gunman	21:00-04:00	Taffic
	4.Shoo-shoo Bandits	21:00-04:00	Taffic
	5.Gangfight	21:00-04:00	Taffic
	6.Amateur Hour	21:00-04:00	Taffic
	7.Death From Above	21:00-04:00	Taffic
	8.Theater Robbery	19:15-21:00	Taffic
	9.Pawnshop Holdup	08:00-16:00	Taffic
	10.Hotel Bandits	08:00-16:00	Taffic
The Consul's Car(PS3 Only)	11.Army Suplus	08:00-16:00	Taffic
A Marrige Made In Haven	12.Hung Out to Dry	20:00-04:00	Homicide
The Red Lipstick Murder	13.Vengeful Ex	08:30-18:00	Homicide
	14.Death Plunge	08:30-18:00	Homicide
	15.Canned Fish	19:00-06:30	Homicide
	16.Would Be Robber	08:30-18:00	Homicide
	17.Running Battle	08:00-19:00	Homicide
	18.Bank Job	08:00-16:00	Homicide
	19.Unsuccessful Holdup	08:00-16:00	Homicide
	20.Cop Killer Shot	08:00-16:00	Homicide
The Silk Stocking Murder	21.Honey Boy	08:00-16:00	Homicide
The Studio Secretary Murder	22.Misunderstanding	08:00-16:00	Homicide
	23.Thicker Than Water	07:00-19:00	Homicide
The Quarter Moon Murders	24.Killer Bandits	08:00-16:00	Homicide
	25.Bowling Land Robbery	08:00-16:00	Homicide
The Black Caesar	26.Commies	08:00-16:00	Vice
	27.Fatal Plunge	08:00-18:00	Vice
	28.Against The Odds	08:00-16:00	Vice
	29.Daylight Robbery	08:00-16:00	Vice
	30.The Blue Line	08:00-16:00	Vice
The Set Up	31.Zoot Suit Riot	19:00-07:00	Vice
	32.The Badger Game	19:00-07:00	Vice
	33.Camera Obscura	19:00-07:00	Vice
Manifest Destiny	34.Secret Keepers	08:30-17:40	Vice
	35.Bad Date	21:00-05:00	Vice
The Gas Man	36.Accident Prone	19:00-07:00	Arson
	37.Paper Sack Holdup	19:00-07:00	Arson
	38.Cafe Holdup	08:00-18:00	Arson
	39.Bus Stop Shooting	08:00-16:00	Arson
A Walk In Elysian Fields	40.Hot Property	08:00-16:00	Arson



日夜交替的大都市，光鲜表象下又有隐藏着什么样的罪恶?

当夜幕降临 罪恶之城现狰狞

成就详解

A Cop on Every Corner——完成一件街头犯罪案件；
Johnny on the Spot—— 完成20件街头犯罪案件；
The Long Arm of the Law——完成全部的街头犯罪案件；
The City of Angels——游戏完成度100%；
The Up and Up——以5星评价完成1个主线案件；
Shamus to the Stars——以5星评价完成全部主线案件；
The Brass——主角达到最高等级；
Not So Hasty——作为LAPD 侦探，使用鸣枪示警制止1名逃跑的嫌疑犯；
Asphalt Jungle——作为LAPD 侦探，追踪并扑到1名逃逸的嫌疑犯；
Traffic Stop——在同伴的帮助下停止1辆疑犯车辆；
The Straight Dope——通过证据证明一次谎言；
One for the File——发现并且追查一条线索；
Golden Boy ——在一起案件调差过程中发现全部的线索；
The Plot Thickens—— 发现并解决一道调查中遇到的谜题；
Lead Foot——驱车时速80mph以上状态持续10秒以上；
Miles on the Clock——驾车超过194.7英里；
Wooden Overcoats——爆头击毙30个敌人；
Dead Men Are Heavier——射杀100个敌人；
Roscoe and Friends——运用没种武器都至少射杀1名敌人；
Magpie——发现并调查95%的线索；
The Shadow——在一个案件中，追踪1名嫌疑犯而不被发现；
The Third Degree——在一个主线案件中正确回答全部的问题；
The Hunch——与嫌疑犯的交谈中使用5个直觉点数，正确分支每个问题；
Star Map——发现城市内全部的landmark设施；
Public Menace——在单独一个主线案件中，造成总额$47,000的损失；
The Moose——不使用掩体或者隐匿跟踪 Candy Edwards，从公园到她的目的地；
Keep a Lid On—— 轻松取得1次争斗的胜利（帽子不被打掉）；
Hollywoodland——发现并调查全部的金胶片（收集要素）；
Auto Enthusiast——驾驶5种不同的汽车；
Auto Collector——驾驶40种不同的汽车；
Auto Fanatic——开遍城市内所有的汽车；
Police Academye——完成全部的巡警案件；
Paved With Good Intentions——完成全部的Traffic 案件；
The Simple Art of Murder——完成全部的Homicide案件；
No Rest For The Wicked——完成全部的Vice案件；
Moth To A Flame——完成全部的Arson 案件；
Stab-Rite——在案件“A Marriage Made In Heaven”中，在案发现场Ray's Cafe街道角落的垃圾桶内发现带血的刀子；
Round Heels——案件“The Red Lipstick Murder”中审问Dick McColl，按照下面选择：
1）Suspect Seen With Victim - Truth
2）Knowledge of Husband – Doubt
3）Ring Stolen From Victim - Doubt；
The Fighting Sixth——案件“Manifest Destiny”中审问Felix Alvarro，按照下面选择：
Informed of Coolridge Heist – Doubt
Motive For Shooting – lie；
Huckster——案件“A Walk In Elysian Fields”中审问Leland Monroe，按照下面选择：
1）Elysian Linked To Arsons - Doubt
2）Promotional Travel Contest - Lie
3）Local Land Acquisitions - Doubt
4）Rancho Escondido Fire - Lie；



在游戏中审问犯人是个技术活，仔细观察对方的面部表情变化是一个不错的选择。

审问犯人 这是技术活

五星主线流程

五星条件——玩家要尽量多的收集证据（搜查现场时一定要背景音乐消失后才表示收集完全，等到这个时候再去提问或者离开），审问时尽量多的回答正确。不过证据少一两个，审问时出错一两次，对最终的评价影响不大。但有两点一定要铭记：一是在探案过程中尽量少撞人以及损害车辆，另外一个就是二选一确定犯罪嫌疑人时一定要选择正确。

Upon Reflection:

小巷：

1、沿着小巷深入，在转角处发现门上的血迹，按A键调查，提示发现新线索（New Clue）——“Bloodstain”；

2、调查完血迹，调整视角看血迹左上方的房檐，靠近后发生剧情，发现被扔在房顶的作案用枪；

3、从角落的钢管处攀爬到房顶，找到作案用枪，推动LS调查左轮手枪，获得枪体的编号；

4、返回地面，在与同伴对话中了解到附近的枪店地址。这里要打开记事本， 选择“Location”，然后选择刚才获得的枪械店地址，选择右页面下方的“Set As Destination”，将枪械店指定为目标地点；

枪店：

驱车前往枪械店，前往调查销售记录。 查看"Item"这一列，寻找匹配型号的纪录，这把凶器的型号是“Model 27 ,Pearl Grips”，在销售记录的右半部分。经过比对后得知这把枪之前卖给了“Errol Schroeder”，他的住址在“South Gless Street 203”。 在开车前往目的地的时候还有一个小窍门，就是可以按住Y键不放让同伴开车，这样可以节省不少游戏时间，还能为达到五星评价创作有利前提。

Schroeder Apartment:

1、在公寓门庭调查右侧的信箱，发现了Schroeder 住在2号房间；

2、进门后需要肉搏击败嫌疑犯，然后调查房间，走到打开的抽屉处，调查绿色记事本，在最末页发现了Floyd Rose的姓名和一串数字。

Armed and Dangerous:

完全没有技术含量的一关，接到电台信息后火速赶往抢劫现场，按A键从车里拿出武器，将抢劫犯全部撂倒即可。

Warrants Outstanding:

本关同样没有什么技术含量，大家完全可以将此当做是跑酷追捕的热身，跟着地图上的红色提示点跑就行，直接推LS就能自动越过障碍物。随后有一场肉搏战，搞定后过关。

Buyer Beware:

案发现场（商店门口）：

1、调查被害者尸体，主要线索是尸体左侧西装里面口袋的一张支付账单；

2、进入商店与女店员开始对话，我们可以将此看做是游戏中的第一次审问

a、指出女店员在撒谎，随后选择反驳她的证据：“Layaway Voucher”；

b、调查记事本选择“Possible Murder Suspect”，判断对方证词，选择Doubt；

c、随后记事本选择“Detail of Shooting”，了解详细案发情况，选择Truth；

3、 在商店外发现32口径弹壳，在一旁的垃圾桶里发现作案手枪。与之前类似，在枪店获知枪械主人的住址；

珠宝店：

1、需要按住LT瞄准嫌疑犯，然后推动右摇杆是准心停留在嫌犯身上，等到转盘充满后朝天鸣枪，阻止Kalou逃跑，将其抓获。也可以在接近嫌犯后通过提示按A键将其扑倒；

2、回警局后开始审问：

a、调查记事本选择“Argument with Gaga”，指出对方在撒谎，然后选择证据“Suspect Positively Identified”；



b、调查记事本选择“Possible Religious Motive”，判断对方证词，选择Doubt；

最后案犯的作案动机明了，结案。而主角也由于出色表现而升入了Traffic部门，正式开始各种案件调查。

The Driver's Seat:

P.E. Freight Depot:

1、在汽车后备箱内发现 Live Hog 收据；

2、调查证物A 处的眼镜和 Adrian Black 的钱包，眼镜需要翻转后看到眼镜腿处的品牌名称；钱包左右两侧都需要看下；

3、汽车前座的血迹，证物B 处发现带血的钢管，看到上面可有Inatsheat字样；

4、审问 Nate Wilkey：

a、提问“Purpose at Scene”，选择Truth；

b、提问“Knowledge of Adrian Black”，选择Truth；

c、提问“Contents of Wallet”，选择Doubt；

d、提问“Bloodstained Pipe Found”，选择Truth；

审问结束后得到下一个目的地——

Black Residence:

和Black女士对话后开始搜集证据

1、 餐厅桌上除了有报纸外，一旁的火柴盒还能提示新的Location-“Cavanagh's Bar”，接着用提示点电话，呼叫警局支援，得到Cavanagh's Bar的地址。

2、卧室内衣橱内发现机票；柜子上调查发现眼睛盒，在镜框背面可以发现隐藏起来的小字条；

3、厨房桌子上有一张热水器安装单，左侧的宣传单翻转到背面可看到安装图，屋外角落发现未拼装好的管道，帮忙安装完；

4、 审问 Margaret Black：

a、提问“Slaughterhouse Receipt”，选择Truth；

b、提问“Cavanagh's Bar matchbook”，选择Truth；

c、提问“Location of Adrian Black”，选择Truth；

d、提问“Stenzel Glasses Case”，选择Truth；

e、提问“Photograph signed Nicole”，选择Lie，例举刚才卧室发现镜框后面的小字条Concealed Message；

f、提问“Alibi for Mrs. Black”，选择Truth；

Cavanagh's Bar:

进入后询问吧台的服务员，得知Frank Morgan所在的位置，开始审问：

a、提问“Link to abandoned vehicle”，选择Lie，例举案发现场车后备箱发现的收据Live Hog；

b、提问“Location of Adrian Black”，选择Doubt；

审问结束后可以得到Frank Morgan的住址，如果在第二个问题时选择错误，则会进入第3个无关紧要的问题，随后需要开车尾随 Frank Morgan 到他的住址。

Frank Morgan's Apartment:

同样在门厅调查邮箱得到房间门牌号，进入后发生剧情，追捕基本无难度，同伴会堵住他逃跑的路线。结案。

A Marriage Made in Heaven:

Ray's Cafe:

1、首先检查尸体，在上衣右侧口袋发现life insurance（生命保险单），左侧口袋发现被害人的钱包；

2、检查刹车痕和两处血迹；

3、在街道拐角垃圾箱内发现1把带血的刀；

4、审问 Shannon Perry：

a、提问“Eyewitness Report”，选择Truth；

b、提问“Suspect Vehicle Description”，选择Truth；

c、提问“Argument Overheard”，选择Doubt；

5、随后进入酒吧内，柜台上有一份报纸，审问Dudley Lynch：

a、提问“Hit and Run Incident”，选择Doubt；

b、提问“Association with Victim”，选择Truth；

c、提问“Argument Overheard in Bar”，选择Doubt；

d、提问“Joint Business Venture”，选择Doubt；

使用酒吧内电话，呼叫警局支援，查到肇事车辆车主的住址——

Shelton Residence:

剧情后开始飙车追捕，拦住嫌疑犯的车辆就能将其抓捕。随后前往随后前往被害人家里，通知被害人妻子所发生的噩耗。

Pattison Residence:

审问 Lorna Pattison：

a、提问“Hit and Run Incident”，选择Doubt；

b、提问“Partnership with Leroy Sabo”，选择Lie，例举证据死者身上的保险单life insurance；

使用房间内电话，获得验尸官的口信。

Central Morgue:

对话后得到重要情报，返回Pattison住址；

Pattison Residence:

敲门后发生剧情，接下来就是追捕枪战，嫌犯狗急跳墙，追击途中允许击毙逃犯。如若不然，最后他会挟持人质，在不伤害人质前提下击毙他。当然也可以像之前那样等准心圆盘充满，然后鸣枪示警。结案。

The Fallen Idol:

Crash Site:

1、查看车内情况，从后车厢可以得到线索——调查车身尾部上面，可以得到Letter from Mother和Underwear；

2、与现场的NPC警察对话，调查木偶骷髅头，转动正面面对后，获得线索；

3、审问June Ballard:

a、提问“Doping Allegation”，选择Doubt；

b、提问“Suspect Mark Bishop”，选择Doubt；

c、提问“Injured Female Passenger”，选择Lie，例举证据Underwear；

d、提问“Fake Shrunken Head”，选择Doubt；

4、前往医院探望被害人Jessica Hamilton；

Central Receiving Hospital:

1、进入医院首先与护士对话，接着与走廊的医生对话，进入医生附近的病房，与 Jessica Hamilton对话；

a、提问“Crash Incident Report”，选择Lie，例举证据Underwear；

b、提问“Contact with Parents”，选择Lie，例举证据Letter from Mother；

c、提问“Association with Bishop”，选择Doubt；

d、提问“Evidence of Criminal Abuse”，选择Truth；

2、 驱车跟踪June Ballard到达饭店外，下车后，按RB躲在大门侧面，看到June Ballard开始打电话后，马上进入饭店内，按A键坐在饭店入口左侧的绿色椅子上，从电话中可以听到地址。

Bishop's Apartment:

1、进入大楼内，与门口的招待对话，随后正乘坐旁边的电梯，到达目标楼层，左转走到底，敲走廊右侧的门；

2、进入后在地板上发现$20,000的支票；

3、Bishop夫人所在房间一旁架子上的照片也是线索；

4、不可错过走廊上的展览品Saddle；

5、第二个房间内的电影照片和电影布景也需要我们留意；

6、审问Gloria Bishop：

a、提问“Domestic Disturbance ”，选择Doubt；

b、提问“ Whereabouts of Bishop”，选择Truth；

c、提问“Check for $20,000”，选择Doubt；

d、提问“ Abuse of Jessica Hamilton”，选择Doubt；

7、使用房间内的电话，查到Silver Screen Props的详细地址；

Silver Screen Props:

1、在电影道具屋收集线索，侧面小屋内右侧架子上调查发现Chloral Hydrate；门左侧挂在墙上的镜子，调查后发现镜子背面有摄像机；

2、走到外面庭院，左转发现桌上会有报纸一份，还会发现前面案发现场见过的类似木雕骷髅头Prop Shrunken Head Molds；

3、调查白色墙壁，按A键可以踢开，发现隐藏的房间；

4、在隐藏房间内，调查左侧桌上发现电影胶片Film Reel，以及空的胶片盒Empty Film Canister；

5、审问Marion Hopgood：

a、提问“Association with Bishop”，选择Lie，例举证据Chloral Hydrate；

b、提问“Whereabouts of Bishop”，选择Truth；

c、提问“Relationship with Ballard”，选择Lie，例举证据 Empty Film Canister；

d、提问“Evidence of Blackmail”，选择Lie，例举证据Blackmail；

6、飙车枪战，击毙2辆车的全部敌人后，前往下一个目标地点；

Jungle Drums Set:

剧情后仍然是追捕，但玩家要注意道路支架可能会崩塌，务必看好起跳点。追上目标嫌犯后，继续剧情，突然出现大量枪手，这里需要掩护嫌犯存活，全灭红色提示点敌人后，结案。

The Red Lipstick Murder:

案发现场：

1、与验尸官打过招呼后，调查尸体的左手，翻转发现其手指上有戒指印记； 调查尸体的脸部、身体，着重看标记；

2、调查证据A处，发现脚印；

3、调查证据B处，调整地图后打开地图仪获得线索打火机；

4、调查证据C处， 在左侧皮包内发现口红1枚；

5、线索收集完毕， 前往打火机所指示的地址——

The Bamba Club:

1、酒保会告诉你目标人物在哪，审问Dick McColl：

a、提问“Suspect Seen with Victim ”，选择Truth；

b、提问“Ring Stolen From Victim”， 选择Doubt；

c、提问“Knowledge of Husband”，选择Doubt；

2、使用饭店内的电话，查到了刚才从刚才审问过程中获得的证件号码主人，随后前往Henry的住处；

Henry Residence:

1、前厅地板上有报纸1份；

2、卧室内的木柜上发现空的首饰盒，在柜子右侧还能发现照片；

3、在厨房调查冰箱表面贴的字条以及被打破的窗户；

4、饭厅的地面上可以发现9号女鞋；

5、与NPC女子对话，剧情后指定下一个目的地——

Jacob Henry's Apartment:

1、调查厨房餐桌上的白色本子，用铅笔涂抹就可以发现线索；

2、在卧室调查箱子里面的鞋；

3、审问Jacob Henry：

a、提问“Movements of Victim”，选择Lie，例举证据Husbands Alibi；

b、提问“Last Contact with Victim”，选择Truth；

c、提问“Motive for Murder”，选择Lie，例举证据Death Threat Note；

注意，在审问过程中Jacob Henry会突然动手，制服他后用房间里的电话就可以获得之前佐证的证件主人信息。

Central Police Station:

继续审问Jacob Henry：

a、提问“Access The Murder Weapon”，选择Lie，例举证据Husbands Alibi；

b、提问“Lipstick Markings”，选择Truth；

c、提问“Deterloration of Marriage”，选择Lie，例举证据Marital Problems；

d、提问“Missing Jewelry”，选择Truth；

Mendez's Apartment:

1、同样调查信箱获得房间位置——4楼16号；

2、在卧室发现8尺码的鞋子，带血的钢管和幸好匹配的口红；

3、开始追捕，先是跑酷，随后飙车，出现提示后尽可能的靠近嫌犯车辆，让同伴开枪射击，最后将嫌犯逮捕。结案。

The Golden Butterfly:

案发现场：

1、证据标记B处，调查皮夹发现其标牌为Deidre Moller，钱包里还有一些现金钱；

2、证据标记C处，调查发现脚印；

3、转动头部可以在颈部发现伤痕；调查尸体左手发现其手指被切开；调查尸体右手掌心发现血痕，但是原有的手链却不见了；

4、调查完毕后与在场的验尸官对话，前往Moller Residence；

Moller Residence:

1、 在卧室窗户附近发现尺码为8码的鞋子，在梳妆台上发现空的首饰盒与表盒；

2、 审问Michelle Moller：

a、提问“Missing Watch and Rings”，选择Truth；

b、提问“Last Contact with Victim”，选择Doubt；

c、提问“State of Parents Marriage”，选择Doubt；

3、期间Hugo Moller会进入场景，接下来就审问他（倒霉孩子）：

a、提问“Footprints at Crime Scene”，选择Lie，例举证据Size 8 Work Boots；



b、提问“Missing Persons Report”，选择Doubt；

c、提问“Alibi for Hugo Moller”，选择Lie，例举证据Husband's Alibi；

d、提问“History of Violence”，选择Lie，例举证据Buterfly Brooch；

4、剧情后，走到门外，看到街道对面的邻居仿佛有话要说，接近后触发剧情；

5、追捕Hugo Moller，接近后可以把他扑倒在地；

6、调查要焚烧的铁桶内，会发现8码的鞋子，借着调查鞋子底部能发现线索；剧情后，使用街边公用电话得到Belmont High School的地址，随后接到总部来电，需要前往Central Morgue。

Central Morgue:

进入检查室，调查最下面的绳子触发剧情，将LS向上推会发现匹配。随后调查桌子上的脚印，最后再调查尸体。

接着走到房间内打电话，前往Belmont High School。

Belmont High School:

1、剧情过后开始追捕Eli Rooney，随后在对他询问中获得The Buterfly Brooch的线索；

2、调查卡车后备箱，会发现大量罪证——发现带血的绳子、带血的钢管以及带血的工作服；

3、使用街边电话，随后回到Central Police Station；

Central Police Station:

1、审问Hugo Moller：

a、提问“Disposal of Evidence”，选择Truth；

b、提问“Access to Braided Rope”，选择Doubt；

c、提问“Access to Tire Iron”，选择Lie，例举证据Bloody Tire Iron；

d、提问“Victim's Vehicle Recovered”，选择Lie，例举证据Overalls；

2、完毕后选择离开审讯室，接着开始审问Eli Rooney：

a、提问“Place of Employment0”，选择Doubt；

b、提问“Access to Braided Rope”，选择Truth；

c、提问“Motive for Moller Murder”，选择Doubt；

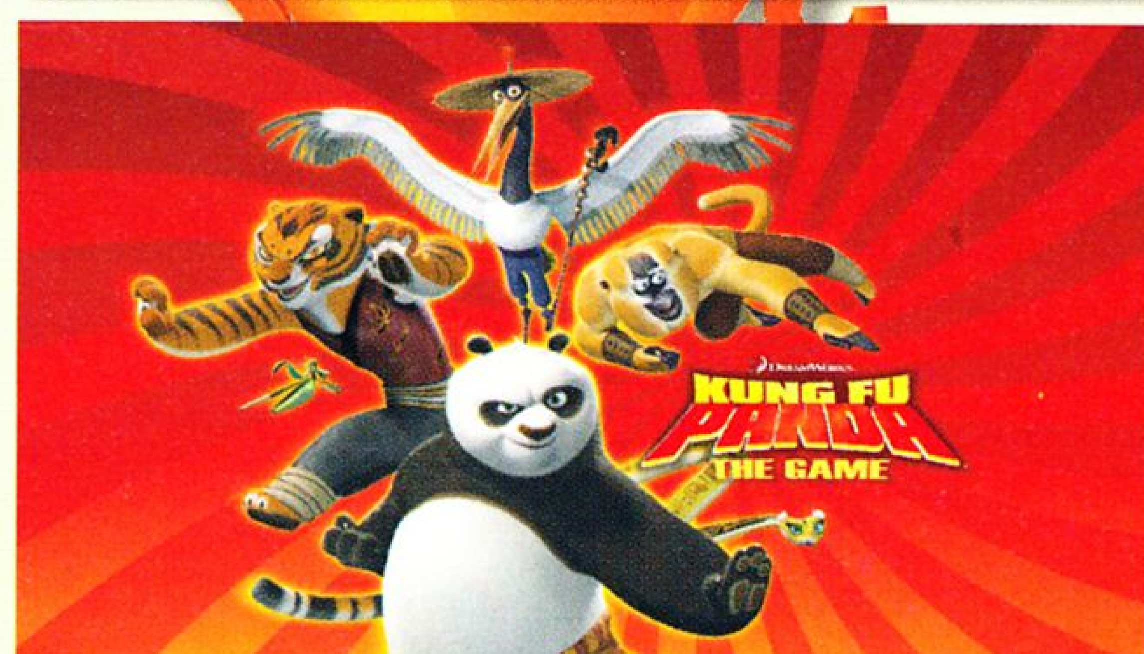
d、提问“Footprints at Crime Scene”，选择Doubt；

最后指认Eli Rooney为真凶。结案。

在道德与黑暗的边缘的行走，固然需要有足够大的勇气，敢于揭露罪恶的人通常会被人们认作是英雄，但《黑色洛城》为我们讲述的却不是一个关于英雄的故事，是的，与RockStar其他作品的主题一样，《黑色洛城》为我们讲述的也是一个关于救赎的故事。不过遗憾的是鉴于本期杂志篇幅所限，主线流程仍未完成，遗失的部分将会在下期杂志作出补完，敬请期待。

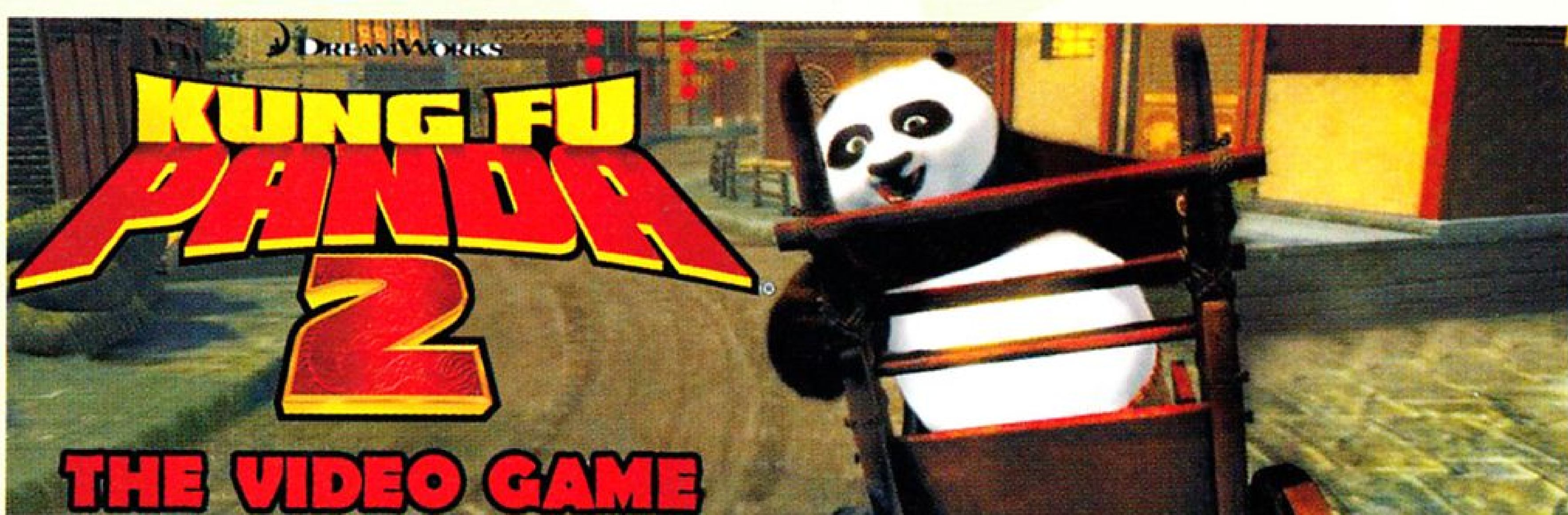






大家好，这里是DR新增的不定期栏目“奖杯成就集中营”，随着次时代主机增加了奖杯成就系统，玩家中间出现了一种名位“奖杯控”或者“成就犯”的群体，此群体以获得更多的游戏奖杯和成就为己任，努力拼搏自强不息，作为奖杯控一员的宇多田以后会不定期的为大家介绍一些奖杯成就神作，希望可以帮大家在收集奖杯成就的路上更进一步，这次小熊一口气弄了四个奖杯成就列表，本想在附加一些奖杯成就的取得方法，无奈页面表示压力很大，还好这四个游戏没有什么难点，以后小熊会为大家带来标准意义上的奖杯成就神作攻略，还望大家多多支持，话说这次页码连压游戏资料条的地方都没有了，虽然看着游戏的LOGO就可以看出是什么游戏，但是我还是在这里补充一下吧，这四个游戏分别是《功夫熊猫》、《功夫熊猫2》、《超级大坏蛋》以及《乐高加勒比海盗》，四个游戏都是标准意义上的奖杯成就神作，不过需要注意的是这次《功夫熊猫2》只对应体感设置，这次刊登的这个成就列表也只是对应XBOX360平台的，就是这样!

名称	成就点数	注释
Level 1 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第一章
Level 2 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第二章
Level 3 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第三章
Level 4 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第四章
Level 5 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第五章
Level 6 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第六章
Level 7 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第七章
Level 8 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第八章
Level 9 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第九章
Level 10 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第十章
Level 11 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第十一章
Level 12 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第十二章
Level 13 100% Completion!	20G	以100%的完成度完成第十三章
Game Completed – Master	20G	Master难度通关
Level 1 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第一章（Dragon Warrior难度）
Level 2 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第二章（Dragon Warrior难度）
Level 3 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第三章（Dragon Warrior难度）
Level 4 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第四章（Dragon Warrior难度）
Level 5 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第五章（Dragon Warrior难度）
Level 6 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第六章（Dragon Warrior难度）
Level 7 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第七章（Dragon Warrior难度）
Level 8 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第八章（Dragon Warrior难度）
Level 9 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第九章（Dragon Warrior难度）
Level 10 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第十章（Dragon Warrior难度）
Level 11 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第十一章（Dragon Warrior难度）
Level 12 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第十二章（Dragon Warrior难度）
Level 13 100% on Dragon Warrior!	30G	以100%的完成度完成第十三章（Dragon Warrior难度）
Game Completed – Dragon Warrior	50G	Dragon Warrior难度通关
Fearless	20G	不适用防御通过任意一关
Untouchable	20G	无伤通过任意一关
Invincible	50G	没有死亡通关
Fastest Warrior	20G	轻攻击达成10段以上连携
Strongest Warrior	20G	重攻击达成5段以上连携
Kung Fu Warrior	20G	连段数超过15
Panda Stumble Warrior	20G	以Panda Stumble连携5段以上
Panda Stumble Extreme	20G	以Panda Stumble不间断的滚60秒
Master Of All	30G	取得全部关卡里所有的隐藏物品
Ultimate Dragon Warrior	20G	购买完全部的技能与服装
Awesomely Awesome	30G	击倒250个敌人



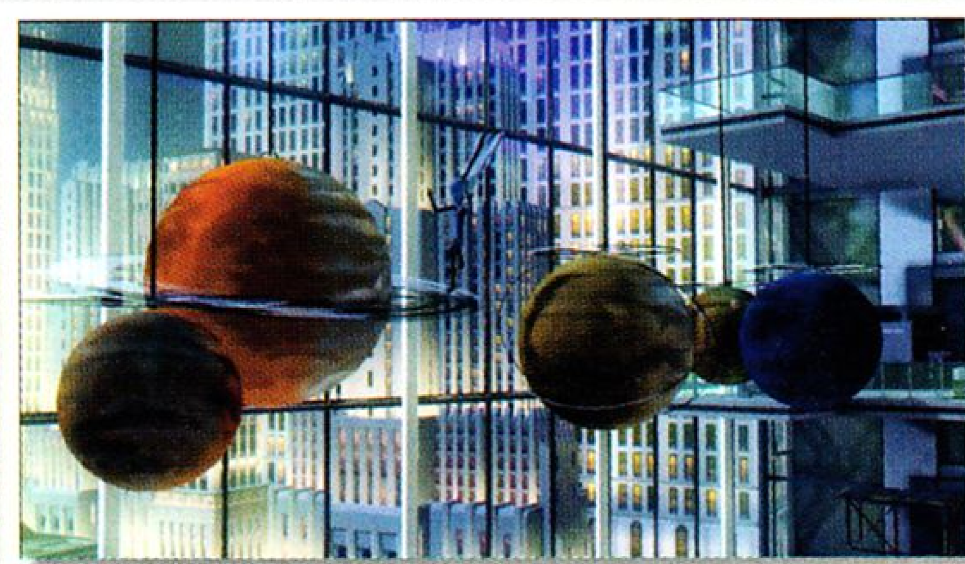
名称	成就点数	注释
Destined for Awesomeness	10G	找到100个铁块
Pretty Awesome	20G	找到300个铁块
Demolished the Dragon	90G	在与Xiao Dan的决斗中获胜
Vanquished in the Village	30G	打赢大猩猩队长2次
Escaped the Enemy	10G	在第一次遇到Xiao Dan后逃跑
Getting Awesomer	30G	找到600个铁块
Yeeeeeah!	10G	找到100个金块
Ska-doosh!	20G	找到300个金块
Ridiculously Awesome	30G	找到600个钢块
Awesome!	10G	找到100个钢块
Amazingly Awesome	20G	找到300个钢块
Tumbled from the Tower	10G	打赢大猩猩队长1次
Gorilla Grinder	10G	消灭3只大猩猩
Kung Fu Power	15G	消灭12只大猩猩
Strike with Style	25G	消灭80只狼
Boundless Fists	10G	消灭10只狼
Panda Pow	15G	消灭40只狼
How Zen-like	25G	消灭24只大猩猩
Helped into the Harbor	10G	打赢狼队长1次

名称	成就点数	注释
Crushed by Master Croc	30G	打赢狼队长3次
You Just Got Panda'd	25G	消灭64只Komodo
Komodo Clobber	10G	消灭8只Komodo
Tao of Pow	15G	消灭32只Komodo
Shakabooie!	30G	找到600个金块
Winning Streak	20G	在8次Rickshaw挑战中获胜
Victory Lap	30G	在2次Rickshaw挑战中得到最高分
Fear the Fur	10G	获得第一面Rickshaw金牌
Skadoosh!	20G	在4次Target挑战中获胜
Paws of Power	30G	在2次Target挑战中得到最高分
Golden Chopsticks	10G	获得第一面Noodle金牌
Happy Villagers	10G	在Shantou Palace赢得四分之一的奖牌
Spirited Villagers	30G	在Shantou Palace赢得三分之二的奖牌
Be the Master	10G	完成所有的Practice Sessions
Feedin' the Masses	20G	在8次Noodle挑战中获胜
Truth, Justice, and Tofu	30G	在2次Noodle挑战中得到最高分
Throwing Gold	10G	获得第一面Target金牌
Spirited at the Temple	30G	在Bamboo Forest赢得三分之二的奖牌
Happy in the Desert	10G	在Guji Desert赢得四分之一的奖牌
Happy at the Temple	10G	在Bamboo Forest赢得四分之一的奖牌
Happy Citizens	10G	在Gongmen City赢得四分之一的奖牌
Spirited Citizens	30G	在Gongmen City赢得三分之二的奖牌
Spirited in the Desert	30G	在Guji Desert赢得三分之二的奖牌
Bodacious Battler	20G	在8次Combat挑战中获胜
Arena Master	30G	在竞技场中2次获得最高分
Fists of Gold	10G	获得第一面Arena金牌
Everybody's happy!	20G	赢得游戏中五分之二的奖牌
Everybody's totally happy!	60G	赢得游戏中所有的奖牌

奖杯名称	奖杯类型	奖杯注释
Platinum Trophy	白金	获得本游戏全部奖杯
Museum Master	铜	完成“The Museum”关卡
Downtown Domination	银	完成“Downtown”关卡
Destruction Doom	金	完成“Demolition Site”关卡
Tickets Please	铜	完成“The Underground”关卡
Funky Fumes	银	完成“The Sewers”关卡
Funky Disco	金	完成“Funky Disco”关卡
Uptown Hero	铜	完成“Uptown”关卡
Hot Pavement	银	完成“The Overpass”关卡
Hot Flash Fizzle	金	完成“The Parklands”关卡
Tame Blue Tighten	金	完成“Blue Tighten Battle”关卡
Destruction Derby	银	不死打败第一关BOSS
Psychotic Win	银	不死打败第二关BOSS
Flash in the Pan	银	不死打败第三关BOSS
Tightanic Battle	金	不死打败第四关BOSS
Mega–Hero	金	通关
A S S I Stant Collector	铜	在任意一个关卡中收集1000个金币
Collector	银	在任意一个关卡中收集2000个金币
Mega Collector	金	在任意一个关卡中收集3000个金币
Lair Clean Up	铜	在最开始的关卡中收集150个
Mega–Skill	银	不死通过任意一个关卡
Mega–Ball	铜	解锁 Mega–Ball 小游戏
Pod Race	铜	解锁 Pod–Race 小游戏
Sticky Boots	铜	解锁 Sticky Boots 小游戏
Rampage	铜	解锁 Rampage 小游戏
Mega–Blast	铜	解锁 Mega–Blast 小游戏







奖杯名称	奖杯类型	奖杯注释
All hands on deck!	白金	获得游戏其他所有奖杯
Take what you can	金	收集所有的金砖
Now bring me that horizon	金	100%完成游戏
Hoist the colours!	金	将所有的小零件放进水里
Believing in ghost stories	银	开启Cursed Black Pearl的所有角色
Do you fear death?	银	开启Flying Dutchman的所有角色
The pirate all pirates fear	银	开启Queen Anne's Revenge的所有角色
You may throw my hat	银	收集所有的红帽子
The Brethren Court	银	开启Pirate Lord的所有角色
What do you want most?	银	在任意关卡中只使用指南针独自找到所有的隐藏秘密
Parley!	银	开启所有的角色
And really bad eggs	银	使用所有的Extra Toggle角色
Pieces of Eight	银	收集888888888个图钉
There's the Jack I know	银	在所有关卡中达到“True Pirate”
Sea turtles, mate	银	骑过游戏中所有的动物
Hello, beastie	银	被Kraken吃掉10次
The Curse of the Black Pearl	铜	完成Film 1的故事情节
Dead Man's Chest	铜	完成Film 2的故事情节
At World's End	铜	完成Film 3的故事情节
On Stranger Tides	铜	完成Film 4的故事情节
Here there be monsters	铜	在deadly water被怪物吃掉
A weather eye on the horizon	铜	使用望远镜
The Green Flash	铜	观看一次日落
Welcome to the Caribbean!	铜	完成Port Royal
Hello, poppet!	铜	开启Elizabeth的所有角色
The best pirate I've ever seen	铜	完成Port Royal的故事情节并没有死亡
The worst pirate I've ever seen	铜	完成Port Royal的故事情节并没有得到任何的图钉
More what you'd call guidelines	铜	完成Brethren Court
A pirate's life for me	铜	测试任何的自订角色
You filthy, slimy, mangy cur!	铜	完成所有的Guard Dog关卡
Try wearing a corset	铜	连续做5个后空翻
Savvy?	铜	开启Jack Sparrow的所有角色
Wind in your sails!	铜	将一只飞行的鹦鹉击进Smuggler's Den
Did everybody see that?	铜	从高处跳进Maelstrom
Aye–aye, captain!	铜	在合作模式下完成一个关卡
Gents, take a walk	铜	与所有的角色在海边散步
I am a bad man	铜	在一个关卡中开启所有的Extra道具
Fight to the bitter end!	铜	消灭100个敌人
Five lashes be owed	铜	身为Jimmy Legs鞭打Will Turner 5次
Fire!	铜	使用大炮100次
You're off the edge of the map	铜	在4个神秘地图关卡中找到秘密的第六地点









非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
05.21-06.05

主任 宇多田



《战国无双3Z》和《真 三国无双6》一直没有时间好好去白金，不知道为什么这阵子对无双游戏就是没什么兴趣，这对我这个无双控来说真的太说不过去了，不过要说对无双没兴趣为什么3DS的《战国无双》我玩得如此不亦乐乎呢？最近小熊利用率最高的主机就要算是3DS了，虽然只有三个游戏但是这三个游戏都很耐玩，每天中午吃完饭可以和小沛对战几局SSF4，晚上睡觉之前踢几场WE，周末征战一下战国合战，小熊正在从前阵子的游戏抵触期中慢慢恢复过来……

科员 赤银



最近狩魂又开始燃起来了。得知《怪物猎人P3》要高清化的消息之后，赤银毅然决定在HD版8月25日发售之前把PSP版完美，目前仍然在单人清理训练所全武器中。当然，附带蓝牙耳机的限定版也已经预定了，真是期待呢。此外《第2次机战OG》发售的消息也是激情满怀啊……不过附带蓝光的TV动画限定版果然还是算了吧。进入六月后赤银期待的游戏大潮也即将来临，怎奈现在囊中依然稍显羞涩，而谁让赤银又是限定控，实在是难以取舍……果然只有舍生取义了咩。

清洁工 小沛



3DS的首发作品基本玩得差不多了，后来的《死或生 次元》除了每天配信服装也没什么玩下去的动力，幸亏《生化危机 佣兵》及时发售，算是稍微缓解了这段时间的寂寞，但美版要等到6月底还是有些遗憾，而在此之前则可以先玩一下《赛尔达传说 时之笛》。PSN的港服还没有恢复，玩游戏的兴趣大减，《真三国无双6》在我老婆的帮助下马上就要白金了，其实我自己并不是奖杯控。现在期待的游戏有《永远的毁灭公爵》、《超级街霸4 AE版》还有PS3复刻的《战神》等等。

被研究 蔬菜汁



之前久仰的《功夫熊猫2》终于如期上映了，而各平台的游戏也同时展开，很佩服这些游戏的发行商，能够做到同时爆发，毕竟电影版给我留下了泯灭的回忆，关于游戏版我们在下面将会谈到。本期游戏点评中还有一部著名的动漫改编游戏《海贼王》，而且某报已经开始连载台湾正版《航海王》，也算是开了一个小头吧，作为ACG行业的编辑，不管怎么说也得声援一下！另外说一个小插曲，在以前大然文化时代确实是叫作《海贼王》，在东立时代才改名《航海王》的，两个译名都是正版，只是谁先谁后的问题~

27分



功夫熊猫2



PS3 X360

THQ
2011年5月24日 1人
动作冒险 10岁以上

游戏介绍：功夫世界已到了生死存亡的地步！在游戏中玩家们将接续电影最后那场阿波与孔雀王的对决，击败土匪狼群、威力猩猩和野蛮的科摩多巨蜥，进而拯救「Gongman City」恢复中原武林的平衡。

推荐人群：
- 电影原作爱好者；
- 奖杯控；
- 成就犯；
- 喜欢中国风的玩家

电影改编游戏从来逃不了雷作的诅咒，但前作是个例外，早就听朋友说前作不错，但一直没尝试过，这次2代出来终于亲自体验了一把，但却杯具的得知本作只支持KINECT，尝试了一会就已经累得不行了，不过作为体感游戏来说本作还是很不错的，比之前的体感游戏代入感都要强很多，剧情方面我觉得不怎么好，还不能跳过，我还是期待一下电影好了。

虽然赤银也没少看过迪士尼的中国风电影动画，像是花木兰啊什么的（老掉牙了）。不过总感觉西方对于中国乃至东方的本质存在着误解，或许这是东西方文化差异所造成的难以磨灭的认知鸿沟吧。来说本作，"看护妇"熊猫赤银没看过呢……虽然听说很有意思，不过赤银出来动漫剧场版看电影的次数真的屈指可数。说了这么多废话，想说的无非是一句，赤银对这游戏不感兴趣。

说实话，评这个游戏时我的脑子里浮现的还是电影中的场景，电影实在是太优秀了，以至于使我对游戏也产生了兴趣。当初的1代非常不错，是改编游戏中少有的佳作。而2代的360版仅支持KINECT的作法有点不厚道，而且局限了游戏方式。PS3版同时支持MOVE和手柄操作，明显要比360版强一些。本作的整体素质感觉不如1代，但绝对是奖杯神作。

游戏版远没有电影版那么流畅，虽然角色设计的也很可爱，不过毕竟是电影改编作的原因……看过电影再玩游戏有一种走马灯的感觉，因为电影给我们的影响太过泯灭了。游戏中对电影原作的很多有趣细节表现也很到位，基本上可以通过游戏重新将电影再次回味一遍。不过也正因为是电影改编作的原因，游戏中没有什么有创意的新情节，不过这也算是预料之内。

29分



尘埃3



PS3 X360

Codemasters
2011年5月24日 多人
赛车竞速 13岁以上

在本作中玩家将在巴特西发电厂及全球各地的极限竞速特技赛车场与对手一较高下，玩家必须将车辆操控技巧发挥到淋漓尽致，通过甩尾、旋转与跳跃等极致技术，在高手云集的极限竞速赛中脱颖而出。

推荐人群：
- 赛车游戏爱好者；
- 系列玩家；
- 越野赛FANS；
- 喜欢尘土飞扬的你

赛车游戏是我的菜，本作这种类型的赛车游戏更是我的菜中菜，不论是在飞沙走石的荒漠还是在满地银装的雪原，那游戏体验都是一样的出色，驾驶着自己的爱车挑战一个又一个艰险的赛道是每个赛车爱好者的梦想，也许我们这一生都没有机会去真正的体验那种刺激，但是我们可以在本作中尽可能多的感受那份紧张与刺激，你准备好了吗？发动引擎吧！

赛车游戏不是我的菜，本作这种类型的赛车游戏更和我毫无干系。无论是去买盘，还是把海K买的360D盘放到机器里，这无意义的动作都令我毫无干劲。如果说玩到一款自己喜欢的游戏，享受那一分一秒游戏的愉悦是每个玩家的梦想，显然这个游戏一生都不可能在我身上实现这个目标。于是请放弃吧，很遗憾，赤银不喜欢你。相信你一定能找到一个爱你的人，就像楼上那样。

现在赛车游戏的数量逐渐多了起来，而且普遍质量很高。本作首先从画面上就非常吸引人，那种偏绿且极其柔和的光线仿佛如电影一般，虽然夸张但却呈现出一种令视觉非常舒服的效果。另外本作的操作感很好，还有为入门玩家提供的简单操作模式，在过弯时能自动为赛车减速。游戏的整体难度其实不低，特别是开启隐藏车辆的条件较为苛刻，需要耗费一定的游戏时间。

被称为经典越野赛车的代表作和有史以来最大型的拉力赛游戏，玩家既可以以专业车手的身份挑战生涯模式，也可以在特殊竞速模式中享受一连串高难度特技动作带来的挑战。在生涯模式中融入了加强团队合作模式的要素。由于比赛中限制了车辆的使用，所以需要掌握赛车的技术更加娴熟。另外赛车跑道周边的背景也非常真实，好像身临其境，为游戏添色不少。

30分

海贼王 无限巡航SP



3DS

NBGI
2011年5月26日 1人
动作冒险 全年龄

本作是结合《海贼王 无限巡航 波浪中的秘宝》与《海贼王 无限巡航 觉醒的勇者》两部作品的合集，追加丰富新要素与剧情，并通过3D立体显示强化视觉效果，并且将各种选单置于下荧幕增加便利性。

推荐人群
- OP控；
- 有3DS的玩家；
- 草帽海贼团成员；
- 目标成为海贼王的热血少年

这种游戏向来都是FANS向，游戏中可以控制的角色很多，可以让玩家从多个不同的视角观察故事的走向，游戏中收录了很多经典的镜头，如果看过原作的话代入感更是加倍的增加，但是也因为是针对原作爱好者推出的游戏，如果之前没有看过《海贼王》的玩家玩起本作来肯定会有些陌生的感觉，建议如果真的想尝试本作还是先去看看动画或者漫画吧。

虽然赤银并不排斥民工漫（《龙珠》耳熟能详，《柯南》漫画到现在仍在追，《狗夜叉》更是从头看到尾，《火影》好歹家里也有前23卷），不过这《海贼王》和某《死神》对赤银来说却好似地磁的南极和北极，怎么也碰不到一起。尽管零星有看过一点，对田中真弓大婶的演技更是赞叹有加，可某尾田的画风果然还是隔绝赤银和这部佳作最大的障碍了吧？残念，本作赤银毫无兴趣。

本作不算是完全的新作，它在内容上收录了2008和2009年《无限巡航》系列的两部作品，再加上追加要素，可以说是完全版的《海贼王 无限巡航》。本作的3D效果很有临场感，新收录的角色们也不少，因为收录的两款作品颇受好评，是系列所有作品中完成度相当高的游戏，所以这次一下子全部收录也算是比较值得收藏，特别是动漫的粉丝们一定会非常喜欢的。

片头动画是"火拳艾斯"被处刑之前的场面，看的那叫一个揪心。不管怎么说，游戏版的感觉比漫画版相差太多，虽然已经可以看出游戏中已经尽量显露各人物的性格特色，不过还是与漫画中的精神相差甚远。战斗画面堪称大气，也只能用华丽无比这个词语来形容了。在达到新销量记录的这个敏感时期，海贼王游戏的发售也算是锦上添花的一个动作了，海贼们V5。

33分

生化危机 佣兵3D



3DS

CAPCOM
2011年6月2日 1~2人
动作射击 17岁以上

本作改编自4代和5代的佣兵模式关卡，改良了系列游戏一贯的操作方式，让角色可以边移动边射击，并加入了触控荧幕的操作功能。除了单人游玩外还可以透过Wi-Fi连线与全世界玩家一起游戏。

推荐人群
- 生化危机FANS；
- 喜欢佣兵模式的玩家；
- 想体验《生化危机 启示录》的人；
- 病毒感染者

编辑部里小熊第一时间入手本作，首先发现的是坑爹的试玩版，只有三个敌人两分钟的流程；不过佣兵本篇还是很不错的，游戏完全可以媲美家用机上的佣兵模式，玩得小熊怎一个爽字了得！目前我正在努力达成关卡全连杀，家用机时候咱可是佣兵模式的高手！下期小熊会带上一份本游戏的详细攻略，各位生化迷们要是错过本作那可真是你人生一大损失！

虽然赤银对于生化危机的世界观甚是喜爱，不过自4代开始便着重射击要素的本系列果然还是离赤银的涉猎范围越来越远了。赤银的晕3D虽然没有菜汁叔那么严重，不过举起枪来瞄准，却总是不能第一时间将敌人的弱点锁定在准星的中心。或许这需要一种天赋吧。很遗憾，赤银没有。不过再见系列老朋友的感觉总是让人那么的怀念呢，而本作对于赤银的意义也就仅此而已了。

首先抱怨一下：万恶的美版！居然比日版晚将近一个月！我觉得生化系列还是玩美版比较尽兴。本作的画面没的说，近乎完美。各种系统也挺丰富的，什么购买武器、学习技能等等，比原来的佣兵模式耐玩多了。对于生化饭来说，本作必入！但说实话，把佣兵模式单独拿出来卖钱的作法还是有些不厚道。另外，本作如果仅仅玩单机模式的话绝对没有联机模式好玩。

作为一个生化系列的外行，不好做什么过于自负的评价。但是为什么是吃灯管呢？改成箭头不好吗？本来就是3D效果了，跳上跳下的难免让人晕头转向。不过各种武器还算给力，尤其是散弹枪，打在丧尸身上时后坐力杠杠的，很有意思。虽然是晕3D选手，但还是在这款"给力游戏"前面坚持了很久，毕竟丧尸们很有意思，而且吃灯管的设计也让人心生他想。

30分

特洛伊无双



PS3 X360

Koei Tocmo
2011年5月26日 多人
动作冒险 15岁以上

本作是以纵横战场一骑当千为主题的《无双》系列新作，故事以古希腊史诗《伊里亚德》描述的「特洛伊战争」为题材，让玩家扮演希腊阵营或特洛伊阵营的战士，体验残酷战场生死一瞬的实感。

推荐人群
- 喜欢古希腊战争题材的玩家；
- 无双控；
- 习惯看日文片假名的玩家；
- 之前还没有玩过美版的人

这游戏太奇怪了，以至于我一开始都搞不清楚它究竟什么时候发售。美版之前就已经推出但一直没机会为其评分，这次游戏日版发售正好补上，首先我想告诉之前认为本作很雷而没有尝试的玩家，玩一下吧！我之前也认为本作肯定很雷，但试过之后发现这游戏远比我想象中的要好很多，也许是我非常喜欢这种过希腊古罗马题材的东西，单挑的时候感觉很热血啊！

又见无双，遍地无双。继三国、战国、高达、北斗之后的第五块无双招牌，不知为何次打的却不是那么地响。或许是对于这段历史的认知度不够吧，相信没有多少人除了历史课上和某电影版之外，有更多的闲情逸致去了解一段千里万里之外遥远爱琴海边的古代神话。当然或许有，但他们是否是爱好割草游戏快感的闯关一族那就另说了。好奇心不足以令人们深入涉足本作。

《特洛伊无双》简直就是"谜一样的游戏"，主要是发售日扑朔迷离，官方也没有大肆宣传，偷跑更是快得离谱，搞得我们也觉得非常混乱。不过这个游戏还是挺不错的，虽然感觉不太像传统意义上的"无双"，并且故事剧情较为简单，人物也不像三国和战国那样有亲和力。主要是中西方文化差异的缘故，抛开这些因素，本作比较爽快，画面刺激，值得一玩。

没承想，在战国、三国被割来割去、秃成一片之后，它又把手伸向了特洛伊这片原本毛儿长的净土。木马记中的智慧、战神单挑时的勇敢，都在本作中一一体现。在战争中，永远是胜利的一方能够获得最终解释权，来解释正义的真正含义。在游戏开始时，玩家可以根据自己对这场战争的理解和各个人物的喜爱，选择自己心仪的阵营，不过总感觉像是战国三国换了皮而已。

研究中心病历：

最近SONY终于开始恢复部分地区的PSN了，首先是美国以及欧洲部分，但是貌似在恢复没多久又检查出什么BUG再次关闭，折腾了几次目前看来是比较稳定了（如果杂志上市又被黑了可不怪我），而日本方面却什么消息都没有，在日本政府的干预下不知道日服要什么时候才可以再次开放，最杯具的还要数港服，就好像一个没人要的孩子一样被丢在一边没有人理会，我当初为什么要犯傻把自己的PSN地址填成香港铜锣湾呢？我究竟有多崇拜古惑仔啊！要不是奖杯都在港服我早换服务器了，这坑爹的港服各种不给力啊，更新慢就算了、东西少也算了，您SONY好歹通知一下港服大概的时限啊！这都一个半月了您是不是真的逼着我们投奔360去啊，之前我还以为在E3之前SONY怎么着也得把这档子破事摆平，要不然展会上多丢人，可照目前这态势来看是没什么希望了，我的《极品飞车 最高通缉》补完计划也只能一拖再拖，借用小沛的话：PSN能在6月底之前搞定就不错了……

评分细则：

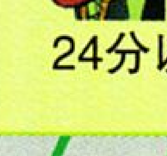

40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十二期！这阵子小熊紧衣缩食过日子，可是郁闷的是为什么一天只吃一顿饭我都不会瘦的呢？难道真的是人们说的“胖子喝凉水都长肉肉”么？之前高中大学的时候，一天要打三场球，皮肤被晒的和非洲人一样黑，腿上的肌肉也是一天比一天大，可是要命的就是不减肥，看来我这辈子和“瘦”这个词无缘了，泪奔……自从工作之后，每天在电脑前面一座就是一天，根本没有什么出去活动的机会，体重也是只升不降，这让我压力很大，N久之前买了一颗篮球打算有时间和菜汁出去玩会，可是买上之后只出去玩过一次，所以说干我们这行的伤不起啊！成天宅在小破屋子里被各种辐射源包围着有木有！别人以为我们的工作就是不停的玩游戏有木有！其实咱玩游戏的时间比你们少的多的多有木有！拿的是卖白菜的钱操的是卖白粉的心有木有！在北京连个房子都租不起有木有！！！（疯癫中）

最近发现在亚马逊上买CD真的好便宜，新出的专辑都有折扣，这对于CD控的小熊来说实在太好了，预定了艾薇儿的新专辑，小妖精这次依旧给力，不愧是我唯一欣赏的西方女歌手啊！另外仓木麻衣的《Boyfriend》也很好听，大家可以找来听一下。上一期小熊专栏写的是关于读者对电软300期的祝福，当时临近截稿，我本以为发的帖子不会有多少回复，没想到结果上期根本放不下，所以这一期我的专栏继续这个话题，在这里小熊感谢所有留言的读者，电软有你们的陪伴才能走过这十七年的风雨历程，有读者说301期代表一个全新的开始，那么就让我们从这期开始再次出发，旅途中有你们的陪伴我们一点都不孤独，那么本期「くまの部屋」主题依旧是“那些来自读者的祝福”。

来自电软帖吧与宇多田微博的祝福

某日，一个少年在大街上散步，无意之间看到一行又大又粉的字：“《口袋妖怪黑/白》最速流程攻略”果断走过去付钱买之！这就是我与DR的相遇，从285期开始我就离不开DR了。拿回家翻开就看，看完了口袋的攻略就翻到了阎家，突然，一个手抱小熊、穿着睡衣、双色眼睛的家伙引起了我的注意，之后是每期DR都必须在第一时间去买，有时候一天去4次报刊亭，人家老板都嫌我烦了，还说：“你不要这么急可以么？”明明是买你的东西啊混蛋，有钱不挣你傻啊？从290期开始DR改版了，整体上改的不错，但是最吸引我的还是小熊的专栏啊！之后每次拿到新书都是先看小熊专栏、赤银专栏、菜汁专栏、肥皂专栏（以上排名按照页码分先后顺序）最后看阎家，游戏的话如果我正在玩这个游戏的话就看两眼，不然翻都不会翻。现在买DR成了一种习惯，每月都会留出200元来，其中16元来买DR，剩下的全部攒起来，因为本人想买一辆大跑摩托车，相中一台8800的正在努力的攒钱，有一次宇多田跟我说买了摩托之后找他去玩，然后我就可以做919回延庆了……这其中的含义实在是令人想想都后怕啊！别问我是谁，我就是DR294期中宇多田专栏里电刑室手记中的倒数第三条提到的“某Q群群主”。

古文程

宇多田：群主老可爱了，其实一开始不想加群主的新群的，因为自己已经在鬼吧的群里了，而且我个人不怎么喜欢加群，但是加进来之后各种欢乐啊，尤其是那次小文程事件，现在想起来都会笑出声来，现在群主已经找到另一半了吧，好好珍惜哦，小熊在这里祝福一下你们俩，你可以拿着这期杂志去给你妹子看了哦~话说好久不见那个什么都要问一个“是什么”的柚子了，我在这里提一句也算是让她凑凑热闹吧，话说文程你的大摩托还没有买呢啊，我等着骑着玩呢~你就去德胜门坐919直接回延庆吧，木哈哈哈哈~

话着就是一种战斗。

幻想之夜

宇多田：这话听着就给力，其实我之前的口头禅是：活着就是不停的折腾，哈哈~

作为一个高三党，我最近一直没有好好看电软，但是过几天就乐开了。四年前我在一个小书店里看到了一本书：书上印着一张英俊的脸、三七分的银发，当然后面还站着一个电锯狂人。（好吧我承认那是生化危机的里昂和电锯男）然后我被封面所吸引，翻看了里面的内容，再然后我进入了一个奇异的世界（其实也就是见到了没见过的游戏而已），这些年来电软一直陪伴着我，而我一直注视着的电软也经历了辉煌与没落。现在电软已经三百期了，我希望电软能够继续努力争取到四百期、五百期。虽然我没能从一开始就陪伴电软，但以后我会一直陪着电软走下去。

张浩 董则炀

宇多田：高三是很关键的一个时间段，每年电软读者里面都会有很多要经历这一时间段的人，祝你们在高考中取得自己理想的成绩。关于任何事情，有过辉煌就肯定要有没落，没有什么可以长盛不衰的东西，但是有没落就会有重生，之后继续自己的辉煌，这样的人生才是绚丽多彩的，如果让我一辈子高高在上或者庸庸碌碌，那么我肯定会疯掉的。

看电软三年了第一次遇到这么重要的一期，300期真的是很不容易啊，希望300期成为电软的新转折新机遇，今后销量人气更上一层楼，电软V5！！

口袋飞仔

宇多田：口袋飞仔是DR的老熟人了，每次回函都那么有爱，我可喜欢看你的手绘回函了，尤其是那个“逆转杂志”，相当给力！不过要是那个剪影不是菜汁那大叔就更完美了，趴到你耳边悄悄说：下次记得画我哦！

我爱电软 大爱无疆

哈尔滨赵涵

宇多田：这超简洁留言让我连吐槽点都找不到……

虽进不了三百期，但还是要祝电软生日快乐~

312581560

宇多田：虽然进不了第三百期，但是这三百零一期也是可以的吧？还部快点感谢我……

其实咱并不算资深的电软迷，09年开始买的电软，到现在也就两年吧。

我没有经历过电软最为辉煌的时代，对电软和某杂志的竞争也不甚了解，甚至诸如特工黄、大象、叶子这些对电软意义重大的名字我也只是从贴吧才了解了一些。

不过我想这些都不是问题。

因为我能想象到会有这样的一天：我抱着我的孙子悠闲地坐在摇椅上，他手里捧着一本叫《电子游戏软件》的杂志，问我：“爷爷，你年轻时看的电软和现在的一样吗？”我答：“内容上肯定不会都一样啊，不过阎家一直没变啊。”

那时，我就会和他讲当年我和《电软》的相识的故事。

那时，我就会和他讲当年的编辑部里有小沛、菜汁、龙哥，有肥皂、赤银、宇多田，还有那个画阎家四格漫画的胖子是华尧。

那时，我就可以自豪地说“我是资深的电软迷”之类的话。

那时，我希望《电子游戏软件》已经到了10XX期。

刚大母喀

宇多田：高达你好，看着你写的这些话心里真的好温暖，所以说读者什么的最可爱了，我同样希望以后可以和自己的孩子一起看这本杂志，告诉他在我那个年代关于电软的事情，告诉他在我那个年代读者的事情，现在想想都是一件很有趣的事情啊！

祝电软越来越好，现在我刚刚成年，它300期，等到我结婚，估计已经快500期了吧。哈哈哈哈哈，电软加油哟。希望加送赠品。

七夜の游侠

宇多田：首先谢谢你对电软的支持，经常看到你发的新杂志预告贴，电软可以作为你我成长的见证是件相当美妙的事情，希望等你结婚的时候小熊可以在自己的专栏里面给你带去祝福，话说之前有个读者说如果能在杂志上登出他结婚的祝福，他就买××本电软，可是最后我们也没有看到那××本电软的壮丽场面，咱做人要厚道，可不能欺骗我们的感情啊！（误）

怎么说呢，其实我也在背后默默支持电软，祝电软销量继续攀升吧~就是这样~

柚子

宇多田：你个混蛋柚子，最近死到哪里去了，你不在群里晃悠我们都很无聊的说，赶快给我滚回来！

电软300期了啊，真是过的好快啊，虽然我买电软才一年，但是非常喜欢这个杂志，祝福的话，就祝各位天下游戏人，人人有3DS和NGP，也祝电软的小编工资多多的，人品大大的，最后也祝电软越办越好。

马达路飞2

宇多田：每次看到读者祝愿我们涨工资的话，我都会会心一笑（其实心里一直很想拿着这些话拍在BOSS脸上说：你丫看看，还敢不给我们涨工资？）说到RP，小熊一直是个热心做好事的好孩子，可不知为什么总是遇到一些RP很低的事情，相反某些坏蛋RP却大大滴好，我表示鸭梨很大……不过咱还是会继续做好人滴，坏人的设定不适合小熊（装可爱状）

其实哦~301比300的意义大吧~301是翻哦~也就是一个新的开始~祝电软在新的一页里再续辉煌~

长得颓废不赖我

宇多田：话说没赶上300期的读者都和我说了类似的话，这究竟是在自我安慰还是……不过我喜欢这样的说法，全新的开始我们继续并肩前行，另外你的ID很有趣，我脑中浮现了N多颓废大叔的画面……

电软三百期了，挺给力的，我是前年才开始买的，看了感觉很不错，价钱合理，物美价廉，希望你们越做越好，宇多田我很看好你，希望你继续努力（战国香蕉的人物介绍很好）。最近天又热了，小编们保重身体，祝电软走得更远。话说我现在很想拿到299啊。写的不多，算是我的祝福语吧，电软三百期生日快乐！

无畏机舰_

宇多田：因为你留言的时候300期已经进印刷厂了，所以只能登到301期，希望你不要介意哦，就像前面大家说的一样，这301期是全新的开始，意义比300期还重要（自我安慰），天气热了，读者朋友们也要注意防暑，千万不要生病，身体是游戏的本钱啊！话说我写的香蕉人物介绍大家喜欢就好。

长这么大就坚持过两件事：一件是爱她，另一件是爱电软。电软我命！电软加油！

25913996

宇多田：可以坚持去爱是很需要勇气的一件事情，谢谢你对电软的爱，我们会用自己的努力来回报大家。

我不算是个很老的读者，十五年……只希望能看到下一个十五年，十五年，以此类推……

放心猪肉

宇多田：十五年还说不算老读者，您让我这看了十四年自称是骨灰级的人情何以堪啊……

电软陪我7年，从GBA到3DS，从实况8到PES2011，还记得200期就在眼前，没记错封面是但丁？哈哈，我相信还有下个七年……四个字：我爱电软。

RJ7欣欣

宇多田：话说那200期封面我记得是尼禄，再话说马上WE2012就要来了，你有没有准备好呢？有机会一起切磋一下吧，现在小熊身边没有会玩WE的人啊！

极限少年最爱，老师眼中钉钉。十七年光辉岁月，三百期业界传奇，造梦书激情。

热血必中奇迹，不屈勇气根性。体贴读者好杂志，闯关一族大家庭，再来四百期！

RL444164

宇多田：作者命名《破阵子 电软》，值得鼓励！不过上升的空间还是很大滴，继续努力吧少年！咳咳……

电软终于闯到300关了！虽然我是利用存档中途才插入！但是对电软的热情是不会磨灭的！祝电软永远没有结局！永远不能通关！

HHA01230

宇多田：这一看就是玩家说的话，电软要是游戏，那编辑就是游戏制作人，读者就是玩家，不错的想法！

电软，谢谢你带给我的所有感动！

宇多田

宇多田：这是我现在最想说的话！我也还是读者……

热心读者超强收藏自曝区

刘忧雨读者在电软贴吧发了一个帖子，里面是自己这些年买的电软照片，在这里小熊特意给这位支持电软多年的读者留出一小块版面，本来还让他写一段文字配合这些照片，可是无奈他学业繁忙，一直没有时间，在帖吧的祝福帖里也悲剧的只码了一半的文字就再无下话，我只好在这里只登出他的电软收藏，以下就是他的电软收藏，请刘忧雨同学看到不要郁闷，再接再厉，阿门……



手札里提到的那个支持正版游戏的女孩子，想必各位一定抱着无图无真相的心情在等人家自曝吧，本人照片就不上了，我把她的正版游戏贴出来大家膜拜一下吧~话说在国内支持正版游戏的人真的不怎么多，而且WII、NDS、PSP这些平台的游戏也买正版就更不多了，虽然游戏总数量上还是和我有着一定的差距（低调），但是在NDS和WII方面绝对秒杀小熊，目前小熊NDS的游戏只有10张，WII的游戏更击悲剧的只有8张而已，对于这位女读者，小熊的敬仰之情有如滔滔江水连绵不绝，一发而不可收拾……不过话说回来，在游戏类型上咱俩的差别真的好大，我仔细看了一下你的游戏，和我重复的真的是少之又少啊，果然男性玩家和女性玩家在游戏选择上还是有本质的差别滴……



とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



看过上期白玉楼的同学们或许会有些诧异，本期赤银专栏又变回红魔馆了。为什么呢？嘛……稀有物品必须来之不易才更珍贵的不是吗？某白银表示才不要每期都来干这费力不讨好的活了。嘛……等什么时候某人再心血来潮好了。于是没看到上期某银COS魂魄妖梦的同学就对不住了，话说那是某银亲手用PS画的呢（虽然是临摹，但愿原作者不会介意，其他所谓伦理正义的卫道士不会来找茬。咳咳，本期红魔馆不知为何变成村正专场了（MHP3以来的第一次呢），究竟是装甲恶银吹的什么风，这就不得而知了。嘛嘛，下期红模分馆肯定会回归的呢。

GAME SOFTWARE GS			
游戏名称：某赤银的红魔馆vol.21			2011年6月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	糕烤的18岁

赤银的MG蛋蛋R已经到了的说。此外还有某苍武士的投稿，也放到下期好了。至于某科学教室嘛，这期本打算回一下某偷腥之猫读者的提问来的。不过可惜，也是下次的吧。加上最近正在苦读的凉宫春日惊谔的平行世界，敬请期待呢！



不好意思，赤银又来剧透了。

好久没有推荐过游戏了呢，记得上次谈到非TV游戏还是去年289期时介绍某ELF的《人渣》。一晃12期半年就过去了……赤银写下这行字的时候才发现，原来时间过了这么久吗？好了，闲话休提，让我们来说这次的《装甲恶鬼村正》。不知道大家是否还记得在上期某科学教室中提到的《命运石之门》，本作和它是同属于一个公司——Nitroplus的作品。作为Nitroplus成立10周年的纪念之作，2009年10月30日发售的本作（好吧确实有些久远了……怎奈赤银最近才抽空100％完美）凝聚了N+的精锐力量。负责脚本的奈良原一铁以同公司《刀鸣散》为首的作品而著名，极为擅长刀剑剧的描写。石原诚华丽的机设，绿川光、后藤邑子、稻田彻等等豪华的声优阵容就不多说了，这次我们主要谈的是剧情。

村正 装甲悪鬼 FullMetalDaemon MURAMASA

关键词：

善恶相杀

贯穿本作的主旨，世间万物皆有善恶。每个人都是在自己的“正义”＝“独善”下战斗，为了守护自己的“善”，从而斩断他人的“恶”。然而另一个角度来看，被当作“恶”而断罪的人不也理所应当有视其为“善”的人存在吗？那么斩断他人“善”的“正义”，难道不也应该被称为“恶”吗？说到底，所谓善恶不过是一种相对存在的事物表里两面。在消灭一个“恶”的同时，必定会同时消灭同等的“善”。而这就是行使武力的本质。而战斗、战争这种行为于是也没有“正义”、“邪恶”之分，终究不过是以自己理由强加于人，对他人施暴的卑劣行径而已。于是，善恶相杀……武之理在于此。

剑胄

本作世界观中的最强兵器。分为“真打”和“数打”两种。其中真打用传统的方式，每打造一身剑胄必须牺牲一位锻造师将自己的灵魂融入剑胄中从而产生强大的力量。而数打则类似劣质的克隆，实现量产的同时其力量也被大幅削弱。但二者与人类其他武器相比都具有无比的优势。

银星号

近年来出现在关东一带的杀戮者，引起极大骚动的元凶。身披白银剑胄的武士，其走过之地只剩下寸草不生的杀戮残像。而实际上真实身份是男主角的妹妹凑斗光，凑斗家巫女的继承人。自幼被“夺去”父亲，三年前又因为“矿毒病”成为废人。在两年前的某家族传统祭祀仪式中与被封印在凑斗家祭坛的二世村正结缘，得到了在梦中能够自由活动的身体。为了找回被伦理现实夺去的父爱，试图将村正善恶相杀的武道本质“天下布武”，挑战全世界人类并胜利成为神，从而摆脱人类伦理道德的束缚，夺回自己失去的父亲。天然得到强大力量后将是无比纯粹恐怖。

村正

男主角凑斗景明的剑胄三世村正，女主角&最终Boss凑斗光的二世村正，都是由势洲右卫门村正一门所锻冶的真打剑胄。拥有名为善恶相杀的诅咒。斩杀一名敌人同时必须杀死一名同伴，杀死一名恶人同时必须杀死一名善人，怀着憎恶之心斩杀一人同时必须怀着亲爱之情杀死一人。借此，以彰显武力的不分善恶，纯为杀人凶器的丑恶本质。在南北朝时代眼看天下苍生饱受战乱折磨的村正一门试图通过在战场上以这种诅咒来彰显武力的丑恶本质，从而令人们发自心底厌恶战争，最终达成和平的到来。

大和

极东的帝制幕府国家，有史以来作为剑胄生产地，在近代的剑胄量产化之后得到急速的发展。然而由于处于大英联邦向东亚大陆进军的要地，同样受到俄罗斯等势力的觊觎，最终引发了第二次世界大战。在战争最后阶段濒临失败，为了防止受到国际联盟的直接占领，国内最大的剑胄军事力量——六波罗幕府背叛大和。最后沦为了半殖民地半幕府自制国家。终战6年后的现在，受到国际联盟占领军GHQ的监视和六波罗幕府的暴政统治下民不聊生。

绿龙会

世界各地暗中活动的组织，目的是神的具现化。通过令银星号制造的黑洞与强大的核弹兵器“锻造雷弹”接触之后生成虫洞并潜入地下11.5km与深埋的金神融合，最终将神召唤到地上来。



凑斗光



女主角&最终Boss。凑斗家自古作为守护两只村正封印的巫女家族，而到了光的母亲凑斗统的一辈，原本应成为光父亲的菊地明尧由于在战争中失去了繁育后代的能力被赶出了家门，为了延续巫女家族的血脉凑斗本家的老人最终决定，通过给身为养子的凑斗景明注射药物令其与义母凑斗统发生关系，生下了光。而景明被本家和统剥夺了作为光父亲的权利，从此作为义兄一直照顾着她和母亲统。光本人则自幼知道了真相，然而由于作为人类的道德伦理的限制内心中放弃了对父亲的追求。然而由于本篇故事3年前的矿毒事件，以及两年前与二世村正结缘得到了在梦中自由行动实现愿望的力量，这种找回父亲的纯粹希望促使她化身银星号，实施天下布武成为神以夺回景明作为父亲的爱。悲剧的身世、纯粹强大的愿望与无与伦比的行动力使她成为本作中最具震撼力的人物。（不过是唯一和男主角没有合体事件的角色，也是和男主角互相残杀次数最多的女主角……嘛，毕竟是最终Boss）

今川雷蝶



华丽而优美的小号公方，足利护氏的亲生子，茶茶丸的叔叔，在本作除去凑斗兄妹之外最强的存在！英雄篇中与银星号对决令其损伤至濒死，魔王篇中将强大的正宗完全压制，并单骑将GHQ飞空艇一刀击沉，对茶茶丸虎彻一击造成致命伤，而茶茶丸结局前与最强黑化景明虎彻对决将普陀罗城击碎后惜败——其过人强大可见一斑。怎奈政治上一根筋没什么脑子，否则也不会作为搞笑角色处处被人吐槽玩弄戏耍讽刺讥笑了。

雪车町一藏



本作的影子主角（声优绿川光啊啊啊！）外表是肮脏矮小脸色苍白的痞子角色（虽然实际上也是吧），不分善恶对于努力认真活着的人无比热爱。剑术是极为精妙的伊藤一刀流我流，其手段如本人一般肮脏而又难以摆脱。最初独自发现主角景明善恶相杀诅咒的真相，对景明不忍心杀人的同时却仍坚持着“正义”追逐银星号的不够成熟之处表示费解与不满。由此而在各个路线篇章接连针对景明纠缠骚扰。而魔王篇后续的恶鬼篇中，在最终濒临自我原谅的景明面前出现，将村正掳走作为人质企图令景明因善恶相杀的诅咒而自灭。根据选择不同，最终认识到景明立志成为恶鬼、将武力战争之恶布武天下的决意，满足地解放了村正自顾自地微笑离去。(完)

三世村正



第一女主角（？），蜘蛛型的剑胄。魔王篇中与主角凑斗景明真正达成结缘之后，从二世村正处习得可以变成人形的能力，正式升格为女主角。全部路线中与主角在一起时间最长的角色，也是全部女主角之中唯一没有和男主角对立发生战斗一决生死的人物。爷爷和母亲一世村正和二世村正曾在南北朝时期分别献给两朝的大将，由于其善恶相杀以及精神污染的能力造成了两军大量的牺牲和死亡，由此而被视为妖甲，一世村正在战争中被完全破坏，二世则在三世村正的求情下由当时的天皇命令与三世村正一起封印，作为不将其破坏的条件要求当二世被唤醒作为恶用的时候，必须由具有相同力量的三世村正将其消灭。

主武器野太刀曾被银星号粉碎成八块变成卵分散在关东各地，而追逐银星号的过程也是村正渐渐找回失去力量的过程。

大鸟香奈枝



复仇篇的最终女主角。大和名门大鸟家的长女，自幼有着通过对做恶的人和事、物复仇从而得到快感的特殊杀人嗜好。由于在儿时将一群诱拐集团斩尽杀绝而被家族恐惧排斥，因此而被送到欧洲留学。本次为了寻找大鸟本家的继承人堂弟雄飞而回国，却发现其被男主角因由善恶相杀的诅咒而杀死，为了向景明复仇而接近他并协助其追踪银星号。然而告知景明复仇的本意后却得到了渴望受到制裁的景明的感谢，因此对于自己的复仇产生了些许怀疑。然而由于机缘巧合又成了景明的杀父仇人。最终解决与六波罗四公方之一大鸟狮子吼的恩怨之后，作为景明的复仇对象与其死斗后同归于尽，在飘雪中与在她膝上睡着的景明一同死去。直到最后的最后依然贯彻了自己对复仇执着的理念，作为极具本作特色的扭曲而又纯粹的角色存在大放异彩。

绫弥一条



英雄篇的最终女主角。由于被正直父亲从小的教育，崇尚正义，嫉恶如仇。一段时间内对追逐银星号、与六波罗作对的男主角抱有崇拜与好感，然而得知他因为善恶相杀的诅咒同时也在无差别的杀害不相关的善人时又充满了憎恶与同情。得到相州五郎入道正宗的剑胄之后和景明约定只要他不再杀人并协助自己为正义而战便不再追究景明的罪责。然而希望得到制裁的景明，对于标榜着正义宣扬战争武力正当性的绫弥在赞同的同时却表示无法共存。最后，在与银星号和六波罗的决战之后，二人凭着各自的理念决死一战，景明丧生，而绫弥失去了剑胄。绫弥为了继承为正义而战不得已与三世村正结缘，继承了善恶相杀的诅咒。作为各种意义上与男主角完全相对的人物，或许二人的对峙是无法避免的。另外值得一提的是，绫弥是超级的方向路痴，然而最后由于和凑斗景明的对峙，找到了和景明完全相反的人生方向，由此得到了自己身后背道而驰的景明作为路标，从而能够向着自己的目标笔直前进。



大鸟狮子吼

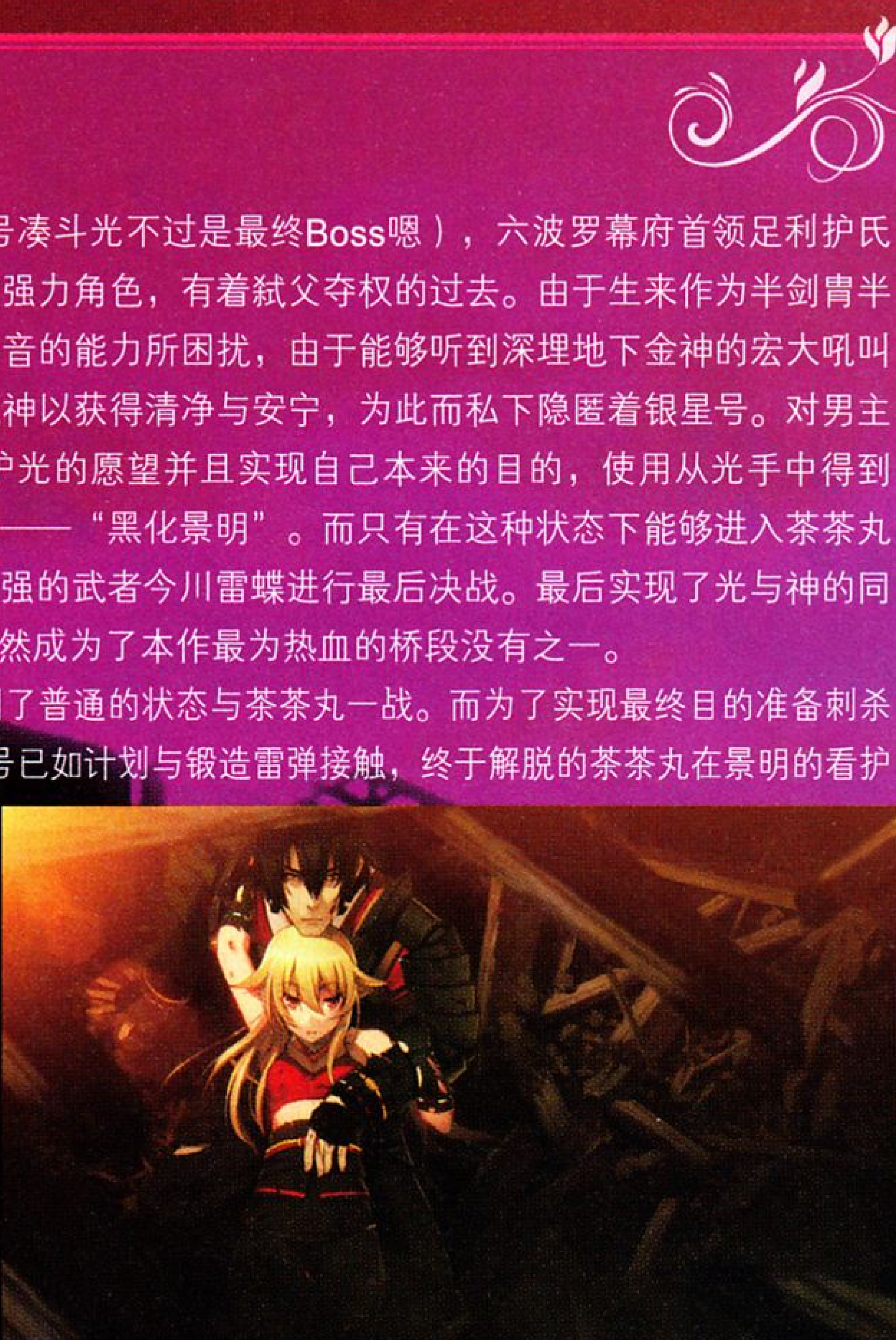
六波罗四公方之一。大鸟家分家的养子，与香奈枝之间曾有过婚约。极为合理主义的热血汉，为了达成自己认为正确的事情不择一切手段。由于醉心于宗家的家主，对于身为次子的香奈枝的父亲靠谋反而夺取继承权而抱有仇恨，终于再次反乱将香奈枝之父推翻。不过由于宗家的正统继承人行踪不明，不得已拥护香奈枝的妹妹花枝为傀儡当主控制着大鸟家。复仇篇中与寻找银星号的景明一战之后，因香奈枝为杀父之仇的报复致死。魔王篇中由于各种因缘与景明处于同一阵营，表示二人有可能是自幼天各一方的亲生兄弟，不过并未相认，最后被银星号寄生体围攻而死的杯具角色。

足利茶茶丸



魔王篇的真正女主角（魔王银星号凑斗光不过是最终Boss嗯），六波罗幕府首领足利护氏的孙女，年幼之身便身为四公方之一的强力角色，有着弑父夺权的过去。由于生来作为半剑胄半人类，一直被能够听到远近各种巨细声音的能力所困扰，由于能够听到深埋地下金神的宏大吼叫甚至无法睡眠，于是加入绿龙会企图弑神以获得清净与安宁，为此而私下隐匿着银星号。对男主角景明一见钟情，为了帮助他实现守护光的愿望并且实现自己本来的目的，使用从光手中得到的卵污染景明使其消去一切杂念成为纯粹只为守护光的存在——“黑化景明”。而只有在这种状态下能够进入茶茶丸结局：茶茶丸与黑化景明结缘化身剑胄“虎彻”与六波罗最强的武者今川雷蝶进行最后决战。最后实现了光与神的同化，二人一同迎来了世界的末日。“今宵虎彻饥于嗜血”俨然成为了本作最为热血的桥段没有之一。

而魔王篇正统路线，景明拒绝了茶茶丸选择了村正，回到了普通的状态与茶茶丸一战。而为了实现最终目的准备刺杀六波罗继承人足利邦氏的茶茶丸终被雷蝶一击重伤，然而银星号已如计划与锻造雷弹接触，终于解脱的茶茶丸在景明的看护下安详死去。同时寄生在茶茶丸身上银星号的卵中最后一块村正野太刀的碎片也终于被取回，夹杂着对茶茶丸的思念，景明将重生的野太刀命名为“虎彻”。



终于景明与吸收了神的力量的银星号——身为妹妹同时也是女儿的光进行最后对决（此处省略1万字）凭着善恶相杀的戒律，将造成一切的元凶、最为憎恶的自己杀死的景明，靠着最后的力量发出对银星号的一击证明了他对光的爱的存在。光因此而满足的逝去，并用神的力量在死前将景明救活。就此一切落下了帷幕（误）。



我是漫画解说员



很高兴迈出了第二步，之前我还在担心，汤米大侠会不会只是头脑发热一时冲动，反正不管怎么说第二步已经迈出来了，想要收回去的话也来不及了，你就一路走下去吧，因为我们的腿已经绑在一起了，想要收回去的话，这个双人参加的栏目就会有一个人因为某人中途退出而呆在场中央，当尴尬的表情布满他那全是褶子的脸上时，会有多难看！如果想退出的话，每当风雨交加或者月圆之夜，这张脸就会无端出现在汤米侠你的梦里，这绝对不是恐吓，这是我们的约定！拯救地球就靠你了！就算用强的，我也会把你衣服都扒光，然后帮你换上超人服的！

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期
“汤米漫画专栏”

●关于《逆转杂志》的小标志：漫画开头的逆转小标志，创意是山东读者“口袋飞仔”，每次他都会寄自己涂鸦的回函卡过来，很有意思。

●80后回忆：自从《老男孩》热播以来，很多80后都对以前的美好生活展开了回忆，有的回忆以前玩过的洋画、弹球，看过的动画片什么的，非常有意思，最近又有了一部游戏公司的自拍作品《玩大的》，也很不错。不管怎么说，包括我在内的很多人都对FC记忆犹新，为什么总是觉得现在的游戏没有以前的好玩儿了，也许是因为闭门造车的原因，很少看到这种80后回忆的漫画，于是不妨在本期漫画，展开一下对80后老游戏、老动画片的回忆，告慰一下我们的青春吧。

●小正太：记得上期曾经说过尽量避免日系台词的应用，但是想来想去，还是只有用这个词来描述最为恰当。

●ACG不分家：本次漫画中出现了80后们喜欢的动画片《黑猫警长》、《邋遢大王》和《葫芦兄弟》，也出现了80后们记忆犹新的FC经典游戏，“ACG”这个词就是漫画、动画和游戏的三个词的缩写，也有动漫游戏不分家的深意，有意思的漫画会改编成动画或者游戏，反之亦然，但是在我们这里却不是这样，我们很多有意思的人气动画却没有漫画版和游戏版。有幸，这次的汤米漫画专栏中，动画和游戏终于碰头儿了，ACG不分家，哦也！

●引用人气动画的台词：每当我手机的《邋遢大王》铃声在公交车上响起的时候儿，我就特来劲，磨磨唧唧等半天才接呢，非主流相声演员郭德纲、曹云金先生就经常用以前的动漫、影视台词串相声，很有意思；所以，插入三个国产动画片的时候，没有直接上动画片的名字，而是引用了几句台词这样。

●小霸王与红白机：当年的FC红白机在大陆有很多山寨，其中有一款因为“小霸王其乐无穷啊”这台词而走俏，而且很多人只知道有小霸王而不知道有FC。漫画里的主机妥妥儿的是FC红白机。

●这些曾经的FC游戏，你认识几个？第一页漫画里出现了几款FC游戏，一开始的时候是打上了游戏的名字，但是又琢磨了一下，觉得还是把封面打上去，然后让大家猜一下游戏更有意思，虽然对很多老玩家来说毫无难度。

●第二页的旁白：其实，第二页的很多旁白都是我从一个幻灯片上借鉴的，这个幻灯片我第一次看的时候很受感动——张老太做了一辈子的家务，如今坐在轮椅上的她还喊着要给别人做活带孩子，别人都笑她老糊涂了；74岁的赵老太太在弥留之际只能靠吸氧和输液来换取片刻的安宁，小睡一会儿；女儿送父亲回老年公寓，把亲生父亲送走实属无奈；李老70岁，脑溢血导致生活不能自理；我们结婚的时候才20岁……正月初二84岁的陈老来到公寓看望患萎缩症的妻子；老宋卧病多年，他把所有生活用品都放在他伸手可及的地方；老王今年74岁，患有帕金森症，他单独乘火车十几个小时往返数百公里去看望已经到肝癌晚期的女婿；老李这样仰着头看床边的电视已经一年多了，电视是他了解外界的唯一途径；车窗外面是老王当年参加建设的石菏铁路，他至今仍清楚地记得线路上每一座大桥的名称和长度；老韩每天唯一的活动就是站在走廊里，吸完两包烟；患有心脏病的老卢已经这样躺了近一个月，窗口是她的孩子们送给她的布娃娃；应该是享福的年纪了，但为了糊口、这位奶奶摆起了小摊，但因乱摆放，被城管没收了糊口的家什；在解放战争中，老郭把自己的9根肋骨和一页右肺献给了四平战役，当时他年仅20岁；老侯，在抗美援朝战争中为了抢救战友失去了双腿和双臂，这是他用残臂夹着铅笔画的恩格斯像；手里拿着半个馒头就睡着了，他们不仅仅需要晚年的饱暖……孩子，当你还很小的时候，我花了很多时间，教你慢慢筷子吃东西，教你系鞋带、扣扣子、滑滑梯，教你穿衣服、梳头发、擦鼻涕，这些和你在一起的点点滴滴，是多么令我怀念不已。所以，当我想不起来，接不上话时，请给我一点时间，等我一下，让我再想一想……极可能最后连想要说什么都一并忘记……孩子，你忘记我们练习了好几百回，才学会的第一首娃娃歌吗？是否还记得，每天总要我绞尽脑汁，去回答不知道从哪里冒出来的“为什么”吗？所以，当我重复又重复说着老掉牙的故事，哼着我孩提时代的儿歌时，体谅我，让我继续沉醉在这些回忆中吧，希望你，也能陪我闲话家常！孩子，现在我常忘了扣扣子、系鞋带，吃饭时会弄脏衣服，梳头发时手还会不停地抖，不要催促我，多给我一点耐心和温柔，只要有你在一起，我就会有很多的温暖涌上心头，孩子，如今，我的脚站也站不稳，走也走不动，所以，请你紧紧握着我的手，陪着我，慢慢的，就像当年一样，我带着你一步一步地走。树欲静而风不止，子欲养而亲不待，不要失去时才后悔没有珍惜——真心感谢该幻灯片的作者。

●关于父亲：一直觉得父亲对孩子的爱不像母亲那样直白，应该都是很内在的、腼腆的、默默的那种，很少看到送给父亲的漫画，感觉大家对母亲的关爱比较多，这样的话，父亲们会不会很憋屈。其实我个人觉得，有好多话，父亲都不会跟你说而是选择一个人默默承受这样。

后序

从开始做剧本一直到漫画完工，周围的很多人都不太认同这次的作品，他们还是喜欢喜感和搞笑多一点的漫画。在第二期漫画制作的过程中，我已经知道了哪天之前开始弄剧本，哪天之前必须弄台词这样，也就是越来越默契了，不知道汤米侠有没有同感。

6月19日虽然还没有到，但是父亲节我决定要定个蛋糕，至少跟母亲节的待遇一样，不然的话老爸的脸色应该会很难看吧？虽然嘴上不会说什么，但是他绝对会把电视机的声音开到最大的，老爸，你差不多一点啊啊啊啊啊！

感谢大家购买第301期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

欢迎大家将发生在自己身边、有意思或有意义的故事发送给小编，也可以尝试编写漫画剧本过来，说不定下次的漫画也有你一份哦！邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



大航海日志

汤米手札



●好吧，这回算是上船了。

完全没有看清楚挂的究竟是刀盾旗还是骷髅旗，就被一脸猥琐的怪蜀黍忽悠上来。也怪我小正太社会经验不丰富，怪蜀黍QQ上左一句“大侠”，右一声“大佬”，就把我这个诚实可靠小郎君钓上，完成了画师招募的分支任务——其实电脑那头的家伙只是习惯性开启了“敷衍光环”，挖挖鼻子抠抠脚丫而已吧？

●为电软画漫画是个技术活。

菜汁会死皮赖脸求你出个剧本，当你把周末两天时间憋出来的剧本丢给他之后，他会回答“少年，你这个剧本不行啊”，之后丢过来一个从排版到格式都极外行的文档，再跟一句：“我写了一个剧本，按照我的走吧～～”剧本一般都是三大页密密麻麻的文字，大叔，我的漫画专区一共才两页，你给我三页的文字剧本，我只能在字里行间画点小插图而已吧？罗嗦果然是菜汁的隐藏属性之一……

●其实我也不是好惹的。

作为回报，每当漫画交稿之后，我都会用“我要陪妹子去看电影了”作为借口逃避修改漫画的苦差事，第一次菜汁信以为真，发过来一串带着怨念和诅咒的电波，其实QQ隐身的我正在龙腾世纪2的世界里杀的天昏地暗，哪儿来的什么妹子啊！之后他也觉摸出点啥了，直接修改意见打包发来，修改漫画时我把那些诅咒电波反弹给沉浸在《XX世界》中的他，不知道菜汁叔是否可以真切地感应到。

说到菜汁，其实我最不屑的就是他的篮球技术，就凭他发在微博上那几张装备图，我就可以断定：业余的，没跑儿。再加上我和他之间的年龄差距，这个软柿子，我捏定了～～！

好吧，写到这里突然发现我的第一篇手札已经彻底变成了命题作文《我心目中的菜汁叔》，这真不是我的本意，毕竟我们是一本游戏杂志，现在开始说正事：

●最近沉迷于《黑色洛城》，这个游戏时常让我肾上腺素加剧分泌，就是那种云霄飞车即将出发时全身发麻的感受，RockStar好样的～～

正事说毕，各位读者下期见！



5月

2011年5月23日

周一，带着“不想工作、不想工作”的心情，来到公司，和汤米侠商量一个问题，最后以我的方式解决，开始准备“虽然拖过了周末但是无论如何不能再拖的”第2期漫画剧本。约好最晚周三给汤米。

2011年5月23日 夜

晚上，一边吃菠萝一边弄剧本，总算是在0点左右完成剧本初稿，这个时间，汤米那个夜生活丰富的家伙也许正在左拥右抱、花天酒地吧，【咬牙】。

2011年5月24日

上午发给汤米侠剧本草稿，并附上了外交辞令“不要笑我啊”，他居然很认真地回我“有什么可笑的地方吗？”这样令人难堪的话，最后他终于也回了一句外交辞令“看得我暖暖的”给我，好吧，就不发射怨念电波了。

2011年5月24日 下午

下午得到了汤米侠的回复，剧本被认可并且顺利通过，没太大变动，他说了“眼睛湿润了、真的很喜欢”，我回“我又看了一遍，没忍住，流了”，坐等线稿修改，两人的外交能力+50。

2011年5月25日

汤米侠的留言“最近有个新漫画在上，所以画得有点慢，不过本周五（后天）肯定可以给你线稿了，不用担心哦~”。看过之后，我不禁菊处一紧。

2011年5月27日

没有食言的汤米侠一早就发来了线稿，不过和我预想的不太一样，我们就结尾部分的表现方法进行了猛烈的讨论，我都能隐约感觉到他穿越时空的吐沫星子，他最后发了一句“虽然没完全明白，但是还是坚定地点头表示：了解啦！”让我有一种“技能被偷学了”的错觉。我顾虑到他可能会产生“你丫事儿真多”的碎碎念，最后答应送他几张私人印刷艺术品作为安抚，约好稍晚整合台词和旁白，因为“刀笔刀一号”和“刀笔刀二号”，让我无法集中注意力。

2011年5月30日

“飞天神手”果然不是浪得虚名，“一大青枣儿”、汤米侠就把彩色稿都完成并且发过来了（而且居然还画了闯家的栏头图和好几幅插画），弄完最后的文字部分发给汤米侠，加上了一句“一切OK！”，他居然说“我要陪妹子去看电影了”，这明显是炫耀吧喂！其实我忘记弄漫画的标题了。

2011年5月31日

忽然想起来标题的事情，抱着忐忑的心情告诉了汤米侠，结果他居然几分钟就改好了，而且还没有怨言。小插曲是昨天汤米侠去看了《功夫熊猫2》，其实我也是昨天去看，但没告诉他，目的是要让他有种“我在看熊猫而菜汁在加班的内疚感”这样，今天告诉他真相之后，他竟然说“有一种技能被偷学了”的感觉，这个腹黑的家伙。鉴于这家伙这么闲，交给他一个额外的任务，就是写手札，每期一次，算作固定栏目（我绝对没有在想“这下又能少码不少字了”哦！）。

GULAG

一年一度的儿童节马上就要来了，对于我们这些长大了的孩子来说，儿童节也许只剩下那一场场的回忆。每逢寒暑假以及周末就和朋友坐在电视机前打红白机的情景还仿佛就发生在昨天，省下几天的早饭钱去买本《电软》的经历还记忆犹新，甚至连狭小街机厅里的喧闹和烟味都是那么的印象深刻。小时候，玩的游戏很简单，没有xbox、没有PS、也没有Wii，有的只是一台简单到不能再简单的红白机，但是我们依然单纯的快乐！生活变了环境变了，物是人非。但是美好的记忆，终归是一笔不可多得的宝贵财富。





光环世界面面观

本期主题：精英族

在上一期的“光环世界面面观”里面我们曾详细介绍了神风烈士Arbiter，他们虽然是星盟宗教上的最高等级，但这个等级却是暂时性的，其最终宿命即是被派往执行自杀任务。而神风烈士多是来自于精英族，所以接下来我们就向大家介绍一下精英族的相关情况。

精英属于星盟的军事领导阶层，也参与了星盟的统治。这些赫赫有名的战士具有很强的自尊心和荣誉感，也有着悠久且令人好奇的历史背景。精英族的家乡是 Sanghelios 星球，他们的科技与社会进化完善程度与先知不相上下。

精英族尚武，他们的生理结构非常发达，身高大约 8.4 英尺，全身褐色皮肤，相当孔武有力。精英族从小就以军事教育为重，至于其他社会能力则摆在第二位，或者只能算是业余嗜好，也正因为如此，即使是最普通的精英公民，也擅长使用大多数武器或者空手格斗。精英天生就是出色的战士，无论在战斗技巧、反应速度、体能上都胜过人类一筹，而人类方面只有斯巴达战士才能与他们相抗衡。在加入星盟之后，他们换上了更加威武的星盟能量护甲，与斯巴达雷神护甲类似，都是采用能量护盾技术制造而成，能够抵御攻击并自动复原的神器。精英的另外一个出色能力是能够熟练掌握和操控各种星盟或是人类制作的武器和载具，也精于近身搏斗。高级别的精英战士都配备了他们引以为豪的能量光剑，那是他们勇气和能力的象征。他们出色的战斗能力令他们在星盟军队中占领导地位，直到鬼面兽出现。

精英族起初视人类为最大的敌人，但是他们也很欣赏人类在战争中给星盟带来麻烦的顽强抵抗，尤其是斯巴达战士在战场上所呈现的出色战斗技巧和能力。虽然人类在科技水平上远不如星盟的强大，但是在地面战中，人类UNSC军队的战力经常令精英感到吃惊。这也是精英族产生了疑惑，先知为什么不尝试然让人类也加入星盟共同踏上朝圣之旅，而是直接向他们发动了种族灭绝战争呢?

长久以来对于先知统治的不满，以及忧虑虫族带来的实际威胁，再加上先知和鬼面兽的背叛，精英们天生的荣誉感和宗教上的差异使得他们最终与星盟分道扬镳，转而与先前敌对的人类结盟。从而导致了星盟战局的急转直下，并最终被人类所击败。



漫画英雄大盘点



之前借着人气大作《Marvel VS Capcom 3：两个世界的命运》的发售，我们就曾在古拉格中尝试推出过对于Marvel高人气美式漫画英雄的介绍，当然，在今后的时间里如果有合适的机会的话，对于漫画英雄的知识普及仍然会继续，而且不会只仅仅局限于Marvel旗下的漫画英雄。总而言之，我会尽自己最大的努力将庞杂的漫画英雄世界体系呈现给大家。本期主题——再生侠（Spawn）。

如今在漫迷们中间提起麦克法兰（McFARLANE）的大名恐怕是无人不知无人不晓，但殊不知早在30岁时就扬名立万，成为美国漫画界大明星的麦克法兰于1992年就离开了老东家Marvel，后来又和志同道合的朋友们一起创立起麦法兰公司，试图在当时近乎已经定型的美国漫画市场成为一股改变格局的新势力。在新公司成立伊始，麦克法兰紧接着就推出了再生侠（Spawn）系列漫画。这部漫画的整体绘画风格以大胆、血腥、风格诡异、剧情牵扯天国与地狱等等一般漫画视为畏途的特殊内容为特色。没想到推出后一炮打红，还创下了独立公司的销售记录，并造成了当时一股席卷全美国的再生侠风潮。

自从1933年诞生了超人这个超级英雄始祖并大受公众欢迎后，各大漫画公司就开始一窝蜂地推出自己的超级英雄，但长久以来人们的眼中就一直充斥着近乎完美的乖孩子，他们从来不会做坏事，不会调皮捣蛋，更不用说作奸犯科了。其实从实际上来讲，古往今来又有哪一个“人”的人格是能绝对完美的呢？时间久了，不仅有着认知能力的读者觉得腻歪，更是连漫画的作者们都觉得不能再这样创作下去了。因此，自上世纪八十年代以来，美式漫画中的超级英雄开始变得越来越反传统，他们不再是一群完美得人，其中的人物性格越来越偏向亦正亦邪，成为了道德标准模糊的边缘人。而这种风格恰恰迎合了当今年轻读者的阅读心理，更容易使故事内容走进他们的内心世界。

于是，在1992年，曾因创作过“蜘蛛侠”“蝙蝠侠”，而名噪一时的麦克法兰敏锐地捕捉到了这一读者心态和市场新动态而推出了这部风格相当极至的“再生侠(Spawn)”。再生侠(Spawn)系列漫画的创作思路和创作意图在当时不可不为“大胆”，它除了承袭美式漫画用色鲜艳、分镜明确、肌肉曲线分明、动作线条强烈的视觉效果传统之外，整体风格更是偏重于诡谲、血腥氛围的烘托，故事情节也涉及到了天堂与地狱之间的不休争斗，并以辛辣的笔调讲述了对于人们善恶罪罚的混沌性，其中还不乏特有地辛讽调侃味道。

对于这样一部个性鲜明、不走寻常路而敢于突破和创新的作品，它注定会是成功的，而其后来的销售成绩也说明了这一切。1992年5月，当《再生侠》系列漫画正式出版之后一下子便卖出了令人眼红的1700万本，成为当年美国销量最好的漫画。《华盛顿时报》对其更是大加褒奖评价，给出了“由托德·麦克法兰创造的《再生侠》是迄今为止最受欢迎的畅销漫画，它在视觉上带给欣赏者前所未有的满足”的中肯评价。从那以后，《再生侠》一跃成为了全美最受欢迎、最为畅销的漫画之一；其主人公，那位身披红氅、匿身黑暗的男子也成为了美国家喻户晓的英雄，并且“远销海外”，在欧洲和美洲地区也广受好评，被喻为最受读者欢迎的原创漫画。《再生侠》先后被翻译成十几种文字在全球一百多个国家出版发行，迄今共卖出了一亿三千多万册。

再生侠角色设定：

“再生侠（Spawn）”是将灵魂出卖给地狱统治者——魔王MALEBOLGIA的特殊编制，他们通常会被魔王赋予超强的能力与不死之身，在被抹除记忆后送回人间为魔王召集人马。再生侠回到人间的任务就是夺走世间穷凶极恶之辈的姓名，之后再把他们的灵魂带往地狱，使之成为魔王军团的一员，从而壮大魔王军团的声威和实力。等到地狱魔王MALEBOLGIA组织起足够强大的力量时，他就会起兵发动善恶决战，彻底摧毁与之对立的天堂，征服天地人三界。

当然，能被魔王MALEBOLGIA赋予这种使命，成为再生侠的人类非常稀少，由于条件苛刻，大约每个世纪只能出现一个；而且被改造成再生侠的人类拥有的能量和时间都是有限的，其中任何一项耗尽，他们都会被召回地狱，永远成为魔王的奴隶。不过也不尽然，有的再生侠在人间执行任务时会被天堂派来的天使猎人挫骨扬灰，虽然免去了魔王的奴役，却只得从此坠入万劫不复的轮回。

再生侠剧情总览：

《再生侠》漫画原著的主角名叫艾尔·西蒙斯（Al Simmons），原本是美军中校，特种部队的精英；他既是骁勇善战的优秀军人，也是训练有素的完美杀手，曾为上司执行过无数残忍的暗杀任务。但因为与上司杰森·万恩（Jason Wynn）失和，在某次远赴非洲某国执行任务时被设计杀害。然而对爱妻旺达·布莱克（Wanda Blake）的思念以及对上司杰森·万恩的憎恨使他无法安眠于地下，他发誓要讨回公道。

艾尔肯服从命令，并具有杀手的直觉，也愿意谈条件，这一切都符合魔王MALEBOLGIA挑选再生侠的要求。无助的艾尔最终将自己的灵魂卖给了地狱魔王，成为了再生侠，以此换得重生的机会，魔王在毁掉了他的面容和记忆后赐他再生。于是艾尔带着断续的生前记忆残片，带着对妻子的爱恋，带着对上司的怨念，带着无穷的力量，带着丑陋的焦躯，带着内心善恶的冲突，从自己的坟墓的骨灰中重生。

故事起始于1992年，再生侠刚从地狱回到人间，此刻距他死亡已有5年的时间。他无法回忆起生前的种种是非，脑中只是隐约记得与魔王订下了某项契约，还漂浮着一个似曾相识的女性影像。他本能地或者说潜意识地开始在纽约的黑夜中展开惩除恶魔的工作，但是艾尔此时的身份是一名“恶徒”，政府及警方都尽全力想捉拿这名“社会公敌”，来自天堂的天使猎人也无不想致艾尔于死地，甚至连负责监视再生侠行动的地狱杀手也心怀不轨，而在一切一切的背后更是隐藏着魔王MALEBOLGIA巨大的阴谋。为了拯救地球，也为了赢回心爱之人，更是为了自我救赎，身为再生侠的艾尔必须找到一条前进的路，因为这场游戏，他别无退路、非赢不可……



战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

为报父仇推翻主君

战国时代，若无其事地做出大恶之事的人被称为“枭雄”。北条早云、斋藤道三、松永久秀被并称为“战国三枭雄”，也有用三好长庆取代北条早云的说法。这是因为三好长庆以下犯上驱逐了主君细川晴元，流放将军。不过，三好长庆和斋藤道三、松永久秀却不太一样，他做的这些“恶事”并不是自己的野心作祟，甚至可以说，他也是战乱的牺牲者。

三好家的大本营在阿波（现在的德岛县），也就是说，三好家原本不在近畿，而是四国的势力。从室町时代后期到战国时代初期，四国东部一带在细川家的势力范围内。细川家也是室町时代足利将军家的重臣之一，有很大的政治力和军事力。此时，三好家也是细川家的下属之一。

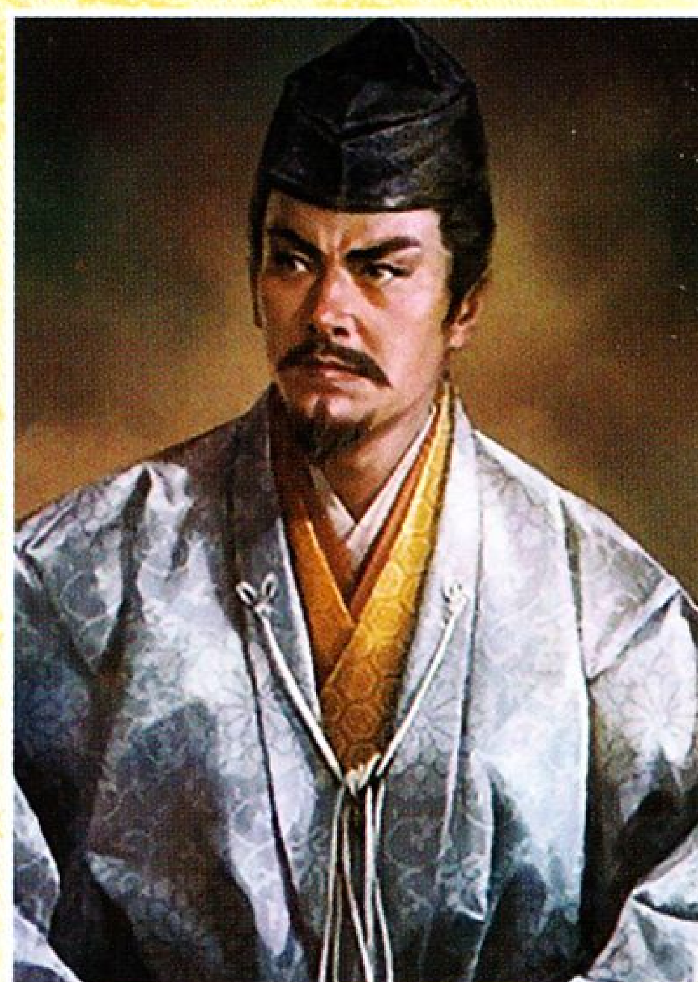
为了决定将军继承人，实力雄厚的细川家和山名家对立。双方召集军队，在京都爆发了大规模的军事冲突。这就是拉开战国时代帷幕的“应仁之乱”。

细川家麾下的三好家自然也派出了军队支持细川家，并且表现活跃。其实，当时京都周围的地区士兵的战斗力也比地方的士兵弱很多。因此，四国的三好家的军队在细川家的军队中是非常有战斗力的部队，在细川军的战争中表现出色。然后，这却为三好家埋下了祸根。

因为三好家军队战斗力强，三好家的名声和地位也直线上升，细川家对三好家产生了危机感，其他家臣也对三好家颇为嫉妒。结果，细川家先下手为强，突然袭击了三好家的大本营，三好家的家督战死。

此后，三好长庆的父亲三好元长继承了三好家家督之位。细川家也因为争夺继承人之位，分裂为三部分。三好元长支持其中的细川晴元，为了细川晴元四处征战，立下了无数战功。可是，细川晴元却不但没有感激，反而视三好元长为危险人物，竟然和敌对势力联手害死了三好元长。三好家两代家督都因主君的疑心而丧生。

当时，继承三好家家督之位的三好长庆只有11岁，只能是和家臣一起逃到淡路岛卧薪尝胆。三好长庆17岁时，利用细川晴元和敌对势力的争斗及细川家继承人的纷争，不断加强自己的力量。终于对细川家提出了“返还旧三好家领地和权利”的要求。细川晴元自是大吃一惊，当然也不能答应三好长庆的要求。三好家和细川家正式开战。两军开始时势力相当，但形势逐渐有利于三好家。三好长庆和十河家结盟，确立了三好家在大阪一带的支配权。然后继续向京都进军，细川军连连败退。同时三好家也以淡路为中心，不断扩大自己的领地。



然而，更强大的敌人却出现在三好庆面前，那就是足利将军家。细川家原本就是将军家的重臣，虽然在战国时代，细川家和足利家的关系微妙，但此时，细川家却是足利将军家的支持者。细川家的敌人自然也是足利将军家的敌人。

不过，此时三好长庆已经不可能和细川家和解了。1549年6月，在摄津国的江口合战中，三好军大胜，杀死了和细川晴元联手杀害三好元长的三好政长，细川晴元政权土崩瓦解。三好长庆流放了将军足利义晴、义辉父子和细川晴元，三好长庆于同年7月进京，控制住了畿内地区。但是，三好政长和香西元成等人继续抵抗，畿内并不安定。1552年，在六角义贤的调解下，三好长庆提出了细川晴元隐居，在晴元长子聪明丸（细川昭元）成人前，由细川氏纲担任细川家家督等条件，和足利义辉议和，把足利义辉迎回京都。

可是，因为三好家和细川家仍然对立，与细川家友好、不甘受制于人的足利义辉再次和三好长庆反目。1553年，三好军把足利义辉逐出近江国，三好政权取代了幕府。

为了返回京都，恢复将军家的权威，足利义辉各地奔走，邀请各地势力出兵。宗教势力“本愿寺家”、南近江的“六角家”、越前的“朝仓家”纷纷出兵。三好长庆一看形势不秒，撤出了京都。此后，三好家的战争也从三好家对细川家转变为三好家对足利家。

1558年11月，三好长庆和足利义辉议和，足利义辉重返京都，三好政权解散，足利幕府复活。

宽容的性格带来的灾祸

虽然三好长庆一时拥有操控将军和管领的力量，但是他自己却没有什么野心，对幕府重臣的地位非常满足。虽然手中控制着幕府，但是他却没有控制日本的野心，而是全力于治理自己的领地。三好长庆的居城最初是摄津的芥川城，势力扩大以后也只是把居城转移到了连接着山城、摄津、河内、和泉、大和的军事要地饭盛城。

虽然手握大权，但三好长庆却喜欢古典文学，精通和歌、连歌及茶道。此外，三好长庆还精通禅学，在界修建了南宗寺，并且还理解基督教。三好长庆性格温和，甚至宽恕了企图暗杀自己的细川晴元。

然而，三好长庆的这种性格却很难在战国乱世生存，宽容温和的性格最终导致了家臣的背叛。在三好家与足利家的战争中，三好长庆的弟弟十河一存突然去世。第二年，三好家政治、军事两面都有重要作用的重臣，三好长庆的弟弟三好义贤在对外作战中阵亡。随后不久，三好长庆的长子三好义兴也突然病逝。一连串的打击使三好长庆心灰意冷，身体也急速衰弱，国事全部交给了松永久秀处理。而这一连串的打击未必是天灾，而是人祸。传说三好长庆的两个弟弟和儿子都是被松永久秀暗害。

因为三好长庆的弟弟安宅冬康知道松永久秀的阴谋，所以松永久秀在三好长庆病得神志不清时，诬告其弟安宅冬康谋反。三好长庆大怒之下，命安宅冬康自尽。1564年8月10日，43岁的三好长庆在失去亲人的孤寂与悲伤中一病归西。（也有松永久秀谋杀三好长庆的说法）法名聚光院宗进。当时，松永久秀秘不发丧，直到1566年，才为三好长庆举办了葬礼。





三好长庆

三好长庆（みよしながよし、みよしちょうけい）：1523年–1564年。摄津芥川城城主。即精于权力斗争，又对文学深有研究的武将。三好家原是细川家家臣，11岁时，父亲三好元长被细川晴元杀害，三好长庆逃到阿波避难。之后，三好长庆击败细川晴元，把将军足利义晴、义辉父子当做傀儡，控制住了山城、摄津、河内、大和、和泉等地。然而，晚年的三好长庆被松永久秀控制，弟弟和儿子都被家臣松永久秀害死，在失意中病逝。

电玩三国志



第二十二回：逆水行舟

□文／猴子



震动背后的平稳

对于业界来说，1997年可以说是表面纷争迭起，实际上却有条不紊地发展的一年。虽然世嘉万代合并风波给人们眼前投放了一颗烟幕弹，但是游戏界的总体走向还是没有任何变化：一切都朝着对SCE有利的方向发展。年初的FF7给PS平台带来了巨大的人气，随后诸多优秀游戏陆续登场，其中几部作品大家肯定不会忘记：《恶魔城月下夜想曲》（3月20日）、《最终幻想战略版》（6月20日）、《宿命传说》（12月23日）等等，都是影响后来许多年的名作。顺便说一句，FF7的国际版也在这一年中发售，从而开创了FF系列利用"国际版"大肆圈钱的先例。（之前的FF4虽然推出过"简易版"，但是那是因为玩家们指摘游戏难度过高，为方便低龄玩家而退出的，与制作"国际版"的初衷不同。）

另外这一年，SCE为PS主机推出了新版带两个类比摇杆的双震手柄（Dual Shock），并且立刻有一大批对应的游戏登场，如《生化危机》就推出了支持震动的导演剪辑版。震动手柄使玩家们对游戏操纵设备的兴趣逐渐转移到索尼系的手柄上。时至今日，我们看到各种品牌的电脑USB手柄的外形设计，大多数还在模仿PS系手柄，这是继任天堂十字键之后，影响游戏操纵装置设计的另一次巨大革新。实际上，手柄的震动也使玩家的游戏体验从单纯的视觉听觉增加到了视听与触觉的回馈相结合，当时来说，游戏给人们带来的感官刺激也就是这样了，谁知道以后会不会有人把嗅觉跟味觉也做进去呢，在实现脑后插管技术之前，估计可能性不大。虽然手柄震动和类比摇杆最初都是任天堂N64首创的，但是SCE无疑继承并且发展了这一设计理念。在PS的震动手柄推出之前，人们对于游戏操控装置的认识还只是局限在"通过按键操作游戏"的地步。N64的震动包是一个选择，而像PS系手柄把震动装置作为标配与控制器一体化的设计，却代表了后来的发展方向。

说到这里，我们不得不重新对游戏的控制装置（输入装置）有一个新的认识：对于玩家来说，控制器是游戏界面的一部分（物理界面），这种界面大致分两类：一类是通过按键、摇杆、键盘鼠标等装置在游戏里输入指令（或者文字）、操纵角色、使游戏进行下去；另外一种是比较直感的仿真类操作，如街机的赛车方向盘、飞行模拟摇杆、甚至操纵坦克、飞船等乘物的模拟座舱等等。在当时来说，体感控制器仅存在于少数游戏的专用外设（如模拟钓鱼的鱼竿）上，并未全面流行普及，这也是那个世代的局限性所致。



任天堂的痛苦

随着索尼PlayStation主机事业的蒸蒸日上，原先曾经执电视娱乐业之牛耳的任天堂逐渐显露出昔日霸者没落之后的颓败之色。不过俗话说的好，瘦死的骆驼比马大，何况任天堂还没死。虽然日本的N64失去了众多第三方的支持，但是在欧美，由于EA这样的大厂依旧坚持多平台并举的方针，众多体育类游戏都在N64上推出，所以海外玩家们对这台主机还是很支持的。加上《007黄金眼》等优秀作品的影响，N64在海外继续保持以枪车球游戏为主打的良好状态，而且玩家们期盼的《赛尔达传说 时之笛》的发售也逐渐临近。但是，大家所关注的问题也随之而来：究竟作为《时之笛》载体的磁碟机64DD，究竟何时发售呢？



这个问题在1997年并未解决，相反到了1998年，任天堂正式宣布，《时之笛》将以卡带的方式发售，64DD主机依旧遥遥无期。此时不但原定要出在这个系统上的FF7和DQ7都纷纷跳了槽，就连一些任天堂自社的作品都只好做成了卡带，除了前述的《时之笛》外，《口袋妖怪竞技场》也推出了卡带版。

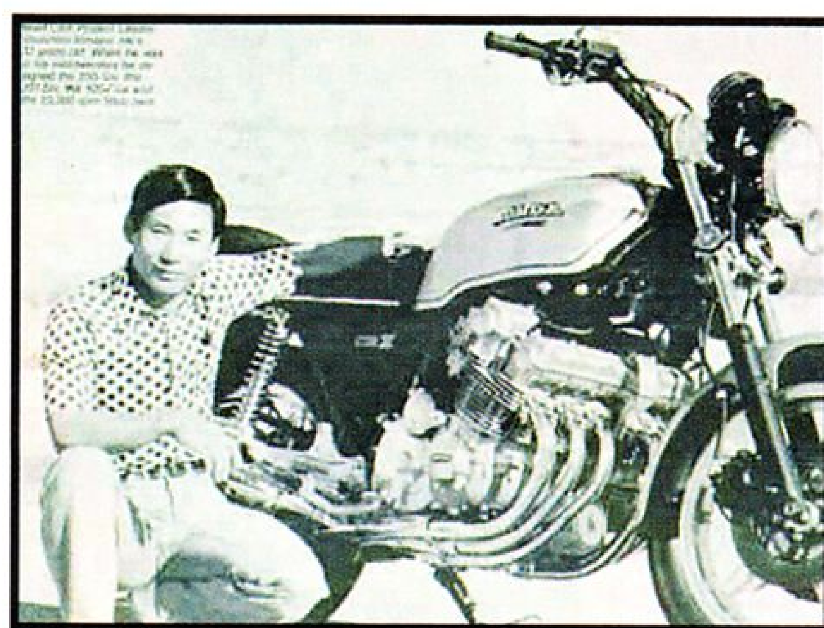
任天堂曾经为之踌躇满志，并且极力宣传的64DD磁碟机，到了1998年的时候，随着《时之笛》卡带的发售，在玩家们眼中一下子成了可有可无的东西。与FC的磁碟机相比，64DD的运气实在不好，应该说是典型的"生不逢时"。因为到了90年代末，光碟游戏机的技术已经相当成熟，原先玩家们担心的读取速度慢、容易出现故障等问题也得到了适当的解决，此时再反观64DD，它存在的意义已经不大了。不过任天堂还是比较要面子的，没有让这个计划不了了之，而是改以网络注册的方式，将其改为用信用卡在日本的Land Net上注册的会员才能购买的特别商品。在1999年，大家都在等待下一代主机PS2诞生的时候，64DD终于发售，但是到了这个时候，这台当初曾经试图气吞山河的机器，已经被玩家们遗忘得差不多了。

当然，和《永远的毁灭公爵》这类跳票之王相比，64DD只是耽误了两三年的时间，算不上特别长，但是在游戏机技术迅猛发展的时代，这段时间已经足够埋没许多东西了。与64DD的失败相比，任天堂在其他方面的盈利可以挽回；但是因为固执地使用卡带这一落后载体而给它带来的损失，以及在游戏界电视主机市场份额上的失利，却是无法挽回的了。1996年之后的任天堂所面临的，将是长达10年的无法醒来的噩梦。



世嘉，蓄势反击

尽管世嘉的Sega Saturn在发售之初受到了不错的评价，但是随着PS主机的后来居上，到1997年的时候，SS已经完全被PS赶超，到1998年的时候已经拉开了很大的差距。由于SS在前期主要依靠移植街机作品赢得玩家的青睐，而在家用游戏方面跟进得不够勤，尤其是RPG类游戏的稀缺，使SS这台主机在当时RPG盛行的日本明显不如PS受欢迎。尽管世嘉也在这方面做了不少努力，如《光明力量3》的三部曲、《格兰蒂亚》等作品的推出，但是最终还是不能与PS的强大阵容相抗衡。



到1997年秋的时候，因为世嘉和万代合并计划失败，担任世嘉社长十余年的中山隼雄被迫辞职。继任的入交昭一郎在日本商界是一位传奇人物：他最初的志向是设计飞机，在东大的航空工学科毕业之后，却进入了本田公司，从事设计摩托车的工作（当时是60年代，日本的飞机制造业发展缓慢）。到了70年代，他设计了许多优秀的车型，一直做到总公司的取缔役职务，当时以30多岁的年纪来说，成为资产万亿日元的大企业的高层，是一件了不起的事情，引起不小的轰动。从1984到1988年，他作为本田在美国的子公司的社长，承揽海外业务，在世界的机车制造业中都拥有很大名气。作为本田技术部门的领头人，入交的事业运可以说是一帆风顺，但是到1990年之后，由于和本田的新社长川本信彦在经营理念上的分歧愈来愈大，入交终于在1992年以健康和压力过大为理由辞职，成为一名自由人。

就在"本田王子"下岗之后不到一年，时来运转的机会就出现了。不知大家还记不记得以前初中的政治课本上讲过，在上世纪80年代末90年代初，现代资本主义国家之间的矛盾引发的"汽车大战"，使美国三大汽车公司的巨头联合访日，与日本五大汽车公司巨头交涉。其中通用汽车公司的欧洲分部总经理鲁休斯访日的时候，特意与入交昭一郎接触，并且想把他请去通用担任职务。正当入交和通用达成共识，即将签订合同的时候，却被一个朋友拦了下来。此人是波士顿顾问集团日本分社的社长堀纮一，就是这个人促使入交进入了世嘉集团，而世嘉也没的说，一加入就让他担任了副社长的职务，担任生产开发部门的工作。在他的主持下，世嘉公司的SS事业发展很快，像大家都熟悉的《樱大战》系列，就是在他的牵头组织下开展的。很多人都知道《樱大战》的游戏设计导演是广井王子，其实它的制作总指挥正是入交昭一郎。

就是这位具有创新和独立研发精神的副社长，在完成了SS主机设计生产和推广的工作之后，又将另外一项工作提上了日程。它的代号是"KATANA"。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

本期杂志上市的时候应该已经到六月份了，这个月中有很多大作发售，而且对于今年正在读高三的读者来说这个月还有代表高中终结的高考，面对这个强力BOSS宇多田在这里祝愿所有今年参加高考的读者都可以领导自己心目中那所大学的录取通知书，升级为大学生之后依旧要支持我们《电子游戏软件》哦~那么接下来就让我们一起来看看在六月以及七月将会有什么好玩的游戏发售。

PS3 PlaysSation3

2011年6月			
2日	红色派系 战地	STG	Spike
7日	红色派系 末日审判	STG	Spike
7日	绿灯侠 机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
7日	闪点行动 红河	FPS	Codemasters
7日	MMA霸主	FTG	505 Games
7日	★inFAMOUS 2	ACT	SCE
9日	★如龙 终章	STG	SEGA
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
14日	爱丽丝 疯狂回归	ACT	EA
14日	★永远的毁灭公爵	FPS	2K Games
14日	UFC个人教练	SPG	THQ
17日	伊甸之子	STG	Ubisoft
21日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员 2	RCG	Disney
23日	梅露露的工作室 ～亚兰德的炼金术士3～	RPG	Gust
23日	死神 灵魂爆破	ACT	SCE
28日	狂野西部 毒枭	ACT	Ubisoft
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
2011年7月			
7日	骑士契约	ACT	NBGI
7日	inFAMOUS 2（日版）	ACT	SCE
7日	黑色洛城（日版）	AVG	Rockstar
7日	★战神携带版合集	ACT	SCE
12日	美国大学橄榄球2012	SPG	EA
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	英雄不再 红色地带（日版）	ACT	MMV-i
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
7月	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
其它			
8.25	★怪物猎人3rd HD版	ACT	CAPCOM
8.25	★战国无双3 帝国	ACT	KOEI TECMO
9.29	第二次超级机器人大战 OG	SRPG	BANPRESTO
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
未定	★浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
未定	★ICO+旺达与巨像	ACT	SCEI
未定	★怪物猎人3 HD版	ACT	CAPCOM
未定	★合金装备2＋3 HD版	ACT	KONAMI
未定	★ZOE1+2 HD版	ACT	KONAMI

【高三的兄弟们 曙光就在眼前】

之前说过这期杂志上市的时候恰逢高考之际，高三的学弟学妹们坚持住，扛过这个BOSS之后就是一片光明啊，回想我高考之后的假期真的是泪流满面，好想回到那个没有作业只有游戏的假期，现在工作了自己的时间少的一塌糊涂，所以各位一定要珍惜！最近电视游戏比较震撼的消息就是《怪物猎人3》的高清版本了，PS3的玩家一定兴奋不已，想不到之前猎人们的心愿这么快就可以实现，等到游戏发售之后PSN上肯定会非常热闹，希望SONY在游戏发售之前把PSN修好啊！（笑）另外3DS的《塞尔达传说 时之笛》马上就要发售了，作为《FAMI通》杂志历史上第一个满分游戏的复刻版，本作的素质绝对不需要怀疑，本期杂志会有相关特稿及攻略，希望可以为各位读者起到帮助。说到《FAMI通》的满分最近几年可以说存在着很大的争议，但是早期可以获得这本杂志满分的游戏绝对是精品中的精品，之前没有玩过N64上本作的玩家这次千万不要错过了！

XB360 XBOX360

2011年6月			
2日	幻象杀手	FTG	5pb
7日	绿灯侠：机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
7日	闪点行动 红河	FPS	Codemasters
7日	红色派系 末日审判	STG	THQ
14日	伊甸之子	STG	Ubisoft
14日	UFC个人教练	SPG	THQ
14日	爱丽丝 疯狂回归	ACT	EA
14日	★永远的毁灭公爵	FPS	2K Games
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
16日	命运之门 比翼恋理的爱人	AVG	5pb
21日	战栗突击3	FPS	Warner Bros
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
28日	狂野西部 毒枭	FPS	Ubisoft
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
2011年7月			
7日	骑士契约（日版）	ACT	NBGI
7日	黑色洛城（日版）	AVG	Rocket Company
12日	美国大学橄榄球2012	SPG	EA
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
28日	★Ever17	AVG	5pb
7月内	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA

Wii W-i-i

2011年6月			
7日	绿灯侠 机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
13日	Wii Play：Motion	ETC	NINTENDO
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
21日	UFC个人教练	SPG	THQ
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
21日	暗影罪罚	ACT	EA
23日	异星寻奇	ACT	EnterBrain
23日	地球探寻者	ACT	Kadokawa Games
2011年7月			
16日	★闪电十一人 强袭者	RPG	LEVEL-5
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
7月内	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
未定			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX

NDS Nintendo Dual Screen

2011年6月			
7日	绿灯侠 机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
14日	变形金刚 月黑之时 狂派	ACT	Activision
14日	变形金刚 月黑之时 博派	ACT	Activision
16日	职业主题公园	ETC	Culture Brain
16日	真翡翠水滴 绯色的欠片2 DS	AVG	Idea Factory
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	网球王子 心跳幸存者	AVG	NBGI
30日	女孩的憧憬系列 花店物语	AVG	columbia
30日	怪谈餐厅：惊！新菜单100选	AVG	NBGI
30日	奈奈美的英语课堂DS2	ETC	media 5
2011年7月			
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ETC	SEGA
14日	迪斯尼小仙女：小叮当与妖精之家	AVG	Disney
14日	心之可可隆	AVG	NBGI
14日	野营妈妈爸爸	ETC	OfficeCreate
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	诺拉和时间工房 雾之森的魔女	RPG	Atlus
28日	恶魔幸存者2	SRPG	Atlus

PSP Playstation Portable

2011年6月			
16日	★纸箱战机	RPG	LEVE-5
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
23日	高达 战争记忆	ACT	NBGI
23日	命运石之门	AVG	角川书店
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
30日	出击！少女们的战场2	SLG	SystemSoft Alpha
30日	To Heart 2：迷宫旅人	RPG	AQUAPLUS
30日	Elminage 3 暗黑使徒与太阳宫殿	RPG	STARFISH-SD
30日	纯白交响曲	AVG	COMFORT
2011年7月			
7日	凉宫春日酱的麻将	TBG	Kadokawa Games
7日	修巴利三剑客	AVG	IDEA FACTORY
14日	太鼓达人携带版DX	MUG	NBGI
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	★战国BASARA 年代英雄	ACT	CAPCOM
21日	二世之约 回忆的前方	AVG	IDEA FACTORY
28日	世界上最NG的恋爱	AVG	BOOST ON
28日	上坡旋风 携带版	AVG	Alchemist
28日	日常	AVG	角川书店
28日	女王之门 螺旋混沌	SRPG	NBGI
28日	薄樱鬼 黎明录携带版	AVG	IDEA FACTORY
2011年8月			
25日	真 三国无双6 Special	ACT	KOEI TECMO

3DS 3-D-S

2011年6月			
2日	★生化危机 佣兵3D（日版）	AVG	CAPCOM
2日	双笔运动	SPG	NBGI
2日	数独与三大谜题	PZG	Hudson
7日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
7日	绿灯侠 机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
16日	★塞尔达传说 时之笛3D（日版）	ARPG	NINTENDO
19日	★塞尔达传说 时之笛3D（美版）	ARPG	NINTENDO
23日	鱼之眼 天堂3D	SPG	MMV-i
23日	吃豆人与大蜜蜂	ETC	NBGI
26日	十项全能：极限	ACT	Hudson
27日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
28日	恶魔幸存者	SRPG	Atlus
28日	★生化危机 佣兵3D（美版）	AVG	Capcom
30日	★深渊传说3DS	RPG	NBGI
2011年7月			
7日	罗特里克博士和忘却的骑士团	RPG	KONAMI
7日	剑、魔法与学园 3D	RPG	Acquire
14日	星际火狐64 3D	RCG	Nintendo
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
14日	超级黑巴斯钓鱼	SPG	ASCII Media Works
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	仙魔大战汉熟霸王三位动乱战创纪	TBG	Nippon Ichi



广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：各位最想在E3上看哪部作品的消息？

出题老师：桐生一熊

题目2：各位编辑如何看待家用机游戏的网络化？

出题老师：黑崎草莓



考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：该来的早晚会来

今年的E3很有看头，新主机方面有NGP提供试玩，Wii的后继机也可能公布，微软方面虽然不知道有什么动静，但估计他们也不会让索尼和任天堂这两个日本厂商在自己的地头上太过风光，相信也会拿出一些吸引玩家眼球的东西来。另外还有很多热门大作等等，以至于我一时都不知道自己最关注的是什么了。反正我觉得游戏界的一个全新时代就快到来了，今年的两大游戏展都具有特殊的意义。其间一定会有特别多的惊喜等待大家，所以我倒是愿意保持平和的心态，因为该来的早晚会来。

作文题目：网络化是大势所趋

记得我们之前曾经制作过主机功能进化的一个文章，里面介绍了很多历代革命性的新功能。我觉得网络化是大势所趋，今后必然是所有主机和掌机的标准配置，当然这都不用我说，目前的游戏机已经在这么做了。现代人之间的距离越来越远，记得以前玩游戏的时候从来不缺同伴，我们可以很轻易地享受多人游戏的乐趣，而现在除了网络联机，我们几乎很难再重温儿时的感动了。另外网络也丰富了游戏的内容，各种网络下载扩充内容也让游戏更加耐玩。或许网络的功能现在还不完备，但我相信游戏机今后的最大潜能必然是通过网络来实现的。



考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：Wii的后续机和NGP

对于游戏硬件的关注要远远超过某款游戏的关注，因为硬件的进化似乎对游戏软件和业界产生了莫大的影响，很多人追求更高更好，到头来却还是有很多人怀念以前。而不同于日本本土的游戏展，随着东西方游戏文化差异的越来越大，这次E3上，欧美游戏文化会不会宣布一些有创造力和想象力的作品呢？一些憧憬自由的人在美洲大陆开疆僻壤，成立了美利坚，而老牌发达国家却逐渐被拥有新鲜血液的国家所超越，历史是一面镜子，任天堂的低成本、游戏性，微软的异军突起，索尼的高尖端技术，总之，作为旁观者，真的很希望游戏界的战争愈演愈烈，围观是我朝绝技，如果微软吐了任天堂一脸吐沫，我真诚地希望，远处的索尼也能朝这俩的方向，多扔几块板儿砖什么的，千万别瞅着，瞅着就没劲了。

作文题目：他说终有一天家用机会OVER

一个日本游戏人曾深情地说过，家用机在未来某天终会消失。现在网络普及，电脑几乎是人手一台，除了娱乐也有着其他作用，功能远远大于家用机。而家用机游戏的网络化，与电脑网络游戏间的关系又是十分微妙，相互之间又有着很多共通的要素。不管怎么说这是看得见的一个大方向，能够进化下去毕竟是一件好事，造物主的态度是不会以个人情感为转移的，不适合的总会被淘汰掉，希望它能够加快进化的脚步，而不要成为只有在回忆才能看到的东西。



考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：神马都是浮云

这次E3上应该不会有什么让我太期待的游戏，我喜欢的游戏都早就有消息了，比如FF零式、合金装备崛起这种，这次E3最多也就是上公布一下发售日。而我想要的是全新的爆炸性新闻，比如前几年的KOJIMA拍肩。当然E3一直是惊喜不断，这次也许真的会有我比较感兴趣的消息，比如新的鬼武者？MGS5？BIO6？好吧……这种可能性实在是小的可怜，其实每年相比E3我更喜欢TGS。对了！这次E3应该会公布WII的后续主机详细情报，这个我还是很期待的，另外千万不要出现神马3DS的改良版，阿门……

作文题目：与时俱进的小熊

我是一个超级厌恶复杂事物的人，稍微复杂一些的东西我就会很反感，比如在我看来用PC玩盗版游戏就是一件很复杂的事情，装这补丁改那漏洞什么的，麻烦死了！家用机游戏也同样如此，记得我刚从PS2升级到PS3的时候就很受不了它的改变，我还是喜欢之前把游戏放进去就能玩的设定，到了PS3的时候什么主菜单、什么在线升级、下载更新，麻烦死了！不过时间久了之后也就习惯了这种改变，包括之前我很烦在线模式，但是现在也是和朋友们玩的不亦乐乎，这阵子PSN瘫痪可是愁死我了，一个多月没有和朋友一起游戏实在是一件很X疼的事情啊！说了这么多废话，总而言之就是玩家需要与时俱进，适应游戏的变化，以后纯单机游戏会越来越少红，其实网络化很不错的，试着去接受它吧。



考生姓名：赤 银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：我的E3没悬念？

当大家看到这本杂志的时候，想必E3已经接近尾声或是早就结束了吧，而我在写下这段话的时候E3还有5天才要开始。那么这种马后炮却要在马前放的愚蠢预测行为究竟有什么意义呢？嘛……或许只是对编辑们愿望的一种调查吧。那么让我们闲话少说，进入正题。其实赤银想知道的消息目前差不多已经知道了？怪物猎人P3的HD版、第2次机战OG、合金装备的2、3、和平行者高清化和ZOE1、2的高清化，New Love Plus的发售、Ever17的发售、Muvluv的发售，NGP的消息等等。该知道的基本都知道了，不知道的也只有期待就好了？这样知道的时候才更富冲击力嘛……这就是我的E3前展望。

作文题目：独乐乐众乐亦乐

网络自有网络的好处，正如大家都在说的独乐乐不如众乐乐。有的人比起一个人在家里孤独的读文字冒险游戏的电子小说，随着剧情起伏随之潮起潮落，更喜欢和朋友一起嬉笑打闹，搭档配合。各有所好而已。更有《怪物猎人》这种比起单人更适合多人的游戏存在，而怪物猎人也分单机和联机部分互相分割而又紧密相连。当然，其实网络化的游戏不过是众多游戏其中少数的一部分而已。大部分的还是单机游戏，其实所谓的家用机游戏网络化现象也不过是部分现象而已。以偏概全，以部分概括整体什么的果然还是并不合适的行为呢。



考生姓名：肥皂　烤号：16:12,17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：光环新作！是不可能了~

话说每年在E3开展之前都是这样一种状态：吹牛不交税，谣言满天飞。甭管是不是靠谱的，都被一些媒体或者厂商自身为吸引关注而从角落里扯出来大加炒作一番，最后等实际会展开始后一看根本就不是那么回事。不过今年的E3之强大却是真真正正摆在那的，成为近五年以来最拉风大展也不是没有可能。之前肥皂还是蛮期待能有《光环》系列最新作的消息放出呢，不过Bungie不久之后就给我破了冷水——居然宣布不会参加E3 2011。好吧，算你狠，好在微软那边还有《战争机器 3》，这么硬派、这么爷们的好游戏哪找去。最后再说一句，要是没有《光环》新作，高清复刻一下系列前两代也成啊。

作文题目：社交网络的胜利

年前一部名叫《社交网络》的胜利让我猛然意识到现在的世界已经处于一个由社交网络搭建的集群性平台上，我们每个人都与你自身周边的社会环境有着千丝万缕的联系，社交网络出现后将其放大化、形象化。人是不可能孤立存在的，所以网络化是一个必然的趋势，就连电视游戏也是如此。家用机游戏网络化没什么不好，网站已经成为了当下TV Game的一个重要部分，尤其是对FPS和TPS来说，网站带来的乐趣是单机模式无法比拟的。所以我觉得只要不是像粗制滥造的网游那样，高素质的TV Game网络化是一件好事，虽然前段PSN事件已经给我们带来了惊醒，但网络化一趋势并不可逆转。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年6月下
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

终极抗争(PS3/XBOX360) 刺客信条 启示录(PS3/XBOX360) 使命召唤 现代战争3(PS3/XBOX360) 迪士尼世界(PS3/XBOX360) 龙之教条(PS3/XBOX360) 极度恐慌3(PS3/XBOX360) 战争机器3(XBOX360) 声名狼藉(PS3) 怪物猎人 携带版3 高清(PS3) 生化危机 雇佣兵3D(3DS) 被诅咒的阴影(PS3/XBOX360) 塞尔达传说 时之笛3D(3DS) 变形金刚 月黑之时(PS3/XBOX360/Wii) shinobi 忍(3DS)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《黑色洛城》寻找唯一的真相
《尘埃3》体验全新的赛车盛宴

●恶搞频道

当现代战争2遭遇合金装备
当愤怒的小鸟遇到马里奥

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●经典游戏主题曲欣赏

《孤岛危机2》

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《秋叶原之旅》
原声音乐《黑色洛城》/《尘埃3》
高清壁纸等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《使命召唤 现代战争3》新作来临 《刺客信条 启示录》顶级大作



《使命召唤：现代战争3》终于放出了一些消息，新作将延续前作《现代战争2》的剧情，内置15个游戏关卡，玩家将扮演多个不同的角色，涉及步兵、坦克炮手等多种职业，战斗场面将异常火爆。育碧已经正式确认了《刺客信条》系列的最新作《刺客信条：启示录》。《启示录》将会是Ezio Auditore三部曲的终结篇。这次，Ezio追随着阿泰尔的脚步来到了君士坦丁堡。已经确认游戏中将会出现前所未有的全新武器和工具，Ezio也会有新外形，以及对之前几部前作所遗留下的问题的解答。此次的新作到底怎样?玩家不如到光盘中去了解一下吧！

15Min 《黑色洛城》寻找唯一的真相 《尘埃3》体验全新的赛车盛宴



《黑色洛城》是由知名游戏制作公司所打造的侦探类游戏，采用了动态捕捉系统，将人类脸部的表情在游戏中表现得栩栩如生。游戏中的人物服饰，建筑，街道，车辆等等在颜色和款式上都有复古之风。《黑色洛城》的娱乐性依然很高，本作是游戏业迄今为止在还原人物方面最出色、最具创意的一款作品，给此类型游戏开启了一个全新的篇章。《尘埃3》，是一款以越野拉力为主题的赛车游戏，玩家会驾驶着多辆全球首屈一指的越野赛车，奔驰在蜿蜒险峻的山谷、经历数十万公里路程的越野长征。相信本作最为接近真实的操控体验、顶级的游戏画面、震撼的游戏背景乐，足以让无数玩家为之倾倒！

10Min 特别收录 经典放送

在本期的特别收录里，依然为各位带来的本期热点游戏。首先我们奉送的PSP游戏包括有《秋叶原之旅》和《秋之回忆：誓约的记忆》。《秋叶原之旅》是以秋叶原作为舞台的动作冒险游戏。主人公是预备校的学生，由于到秋叶原搜索渺无音讯朋友的消息而牵涉进入吸血鬼与人类之间的抗争的故事之中。而《秋之回忆：誓约的记忆》是Xbox360发售的《秋之回忆》正统第7作的PSP移植版。另外我们还奉送出经典游戏的原声音乐和壁纸，具体的内容请玩家到光盘一看便知啦！

15Min 经典游戏主题曲欣赏 《孤岛危机2》

《孤岛危机2》已经发售有一段时间了，想必玩家们已被《孤岛危机2》的游戏所撼动，本作确实不负众望，得到了实至名归的赞誉。本作不仅在游戏性上吸引了很多的玩家，而且在音乐上更是让玩家们热血沸腾。本次应广大读者的要求，在这期的光盘中，特别收录了游戏的主题曲超爽悲情说唱乐：纽约，纽约！本作的主题曲是由说唱新贵B.O.B 献唱。说到B.O.B大家一定都很熟悉，他是美国说唱歌手、创作歌手及音乐制作人。本作超强的游戏画面，配上B.O.B的完美歌声，相信看过的玩家，没有不动心的。

15Min 恶搞频道 当现代战争2遭遇合金装备

真人搞笑短片系列《当现代战争2遭遇合金装备》近日终于放出了第五部大结局，相信喜欢的玩家们已经期待很久了吧！在第四部时我们看到了幽灵与动视boss未完的决战，snake与士官长走到了同一战线。在大结局中会发生什么事情呢？在这里，我们就不剧透了，在本集的内容中有相当多的搞笑元素需要大家来慢慢品位。不过在视频的最后，制作组似乎给我们又留下了悬念，这就结束了吗？我们还不知道，或许这也是一种手法吧！另外，我们还为各位玩家们带来另一个搞笑视频《当愤怒的小鸟遇到马里奥》，别的不多说了，就一起去看看吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472881



电子游戏软件 VOL.301

关注E3 关注新主机